取扱説明書

メガ・CD専用

MEGA CD

The Heroic Legend of Arslān

アルスラーン戦記

KADOKAWA

1 PLAYER

BACK UP RAM

SEGA

このたびはMEGA-CDディスク『アルスラーン戦記』をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。ゲームを始めるまえにこの取扱説明書をよく読んでいただき、より快適に『アルスラーン戦記』の世界をお楽しみください。

CONTENTS

パッドの使い方 4

ウォーシミュレーションゲーム『アルスラーン戦記』とは 5

オープニング 5

ゲームの始め方 6

ゲームデータのセーブについて 7

ゲームの進め方 10

戦いのシステムとルール 14

ターンとフェイズ 14

コマンドウィンドウ 16

アルスラーンのコマンドウィンドウ 19

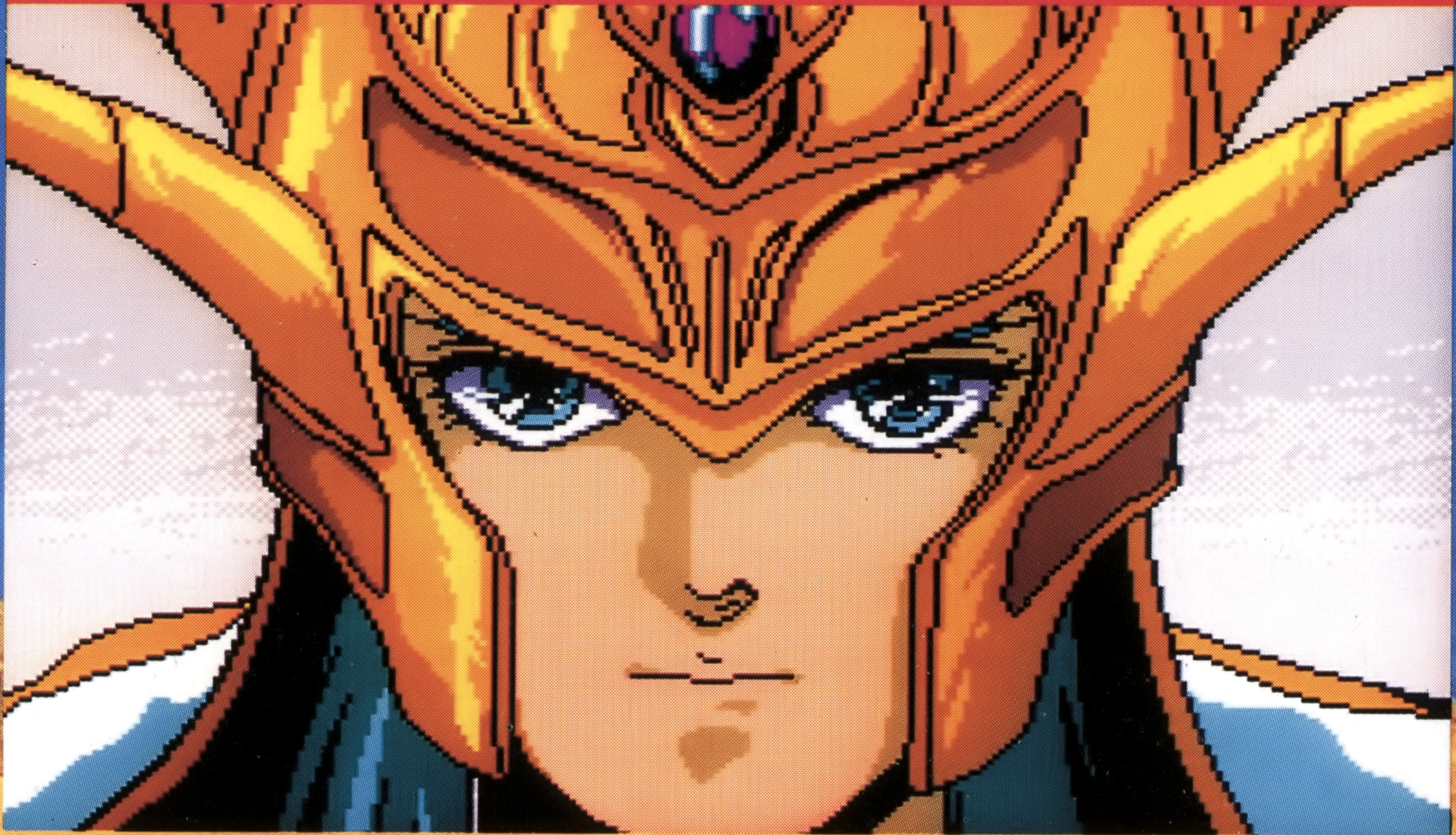
戦闘画面 20

ユニットの特性 21

地形効果について 22

登場キャラクター紹介 23

アルスラーン戦記



パルス暦三二〇年、
西北方ルシタニア王国軍、
パルス王国に侵入。
アンドラゴラス三世、
自ら軍をひきいて
アトロパテネの野に
侵略軍をむかえうつ。
王太子アルスラーン初陣す。
ときに十四歳……。

（「パルス王国年代記」より抄録）

角川文庫『アルスラーン戦記①王都炎上』
（田中芳樹・著）より

パッドの使い方

※このゲームは従来のコントロールパッドでも遊べます。

スタートボタン	ゲームスタート／ビジュアル画面をとばす／ターン終了
方向ボタン	カーソルの移動
X、Y、Zボタン	このゲームでは使用しません
Cボタン	ユニットの決定／コマンドの決定
Bボタン	コマンドのキャンセル／カーソルやユニットの高速移動
Aボタン	ユニットの検索／コマンドの決定

※くわしい操作方法は、それぞれのページをご覧ください。

ウォーシミュレーションゲーム

『アルスラーン戦記』とは…

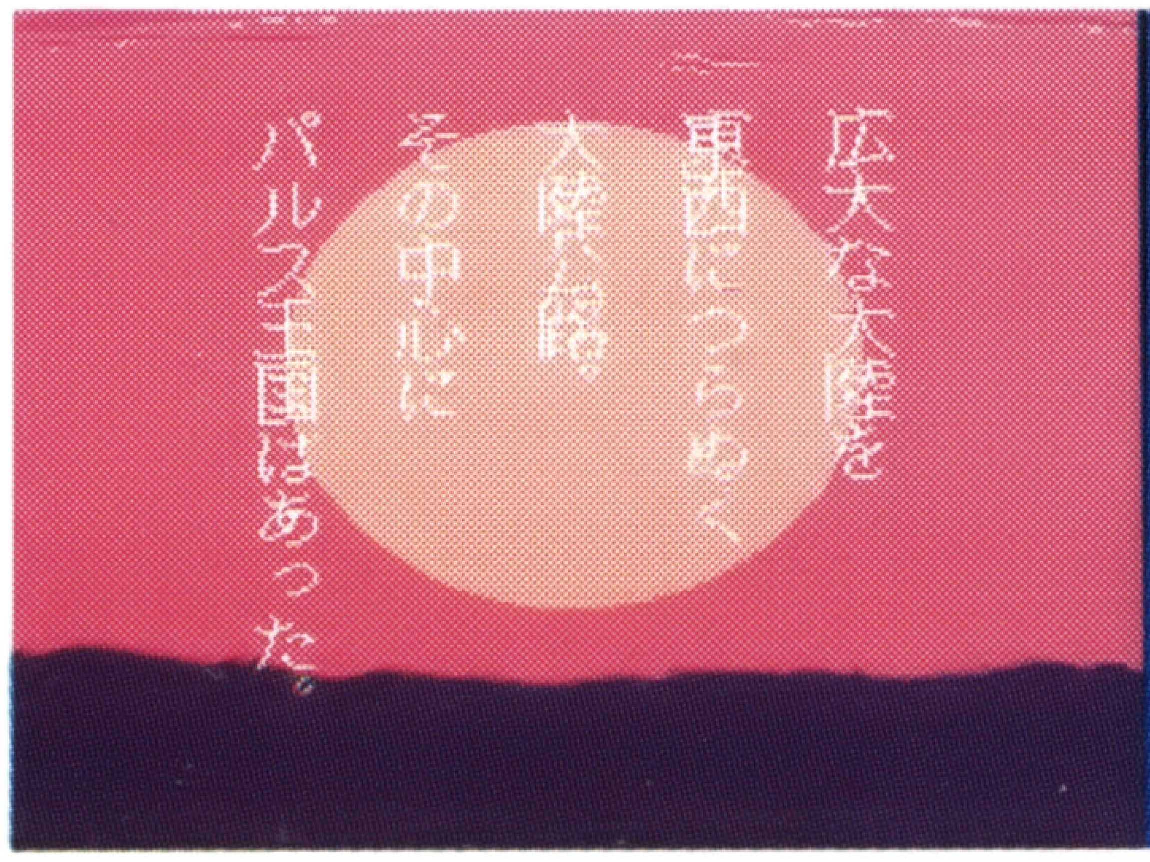
　このゲームは、小説『アルスラーン戦記』（角川文庫／田中芳樹・著）およびアニメ映画『アルスラーン戦記』（角川書店作品／原作・田中芳樹）に描かれた架空の国・パルス王国とその周辺の世界を舞台にしたウォーシミュレーションゲームです。

　ゲームの目的は、パルス王国の王太子アルスラーンを立てて戦う戦士たちを操作して、アルスラーンを守り、自軍を勝利に導くことです。

　連続した14のシナリオは、原作にそって、それぞれのシナリオで提示された勝利条件を満たすと、次のシナリオへ移ります。シナリオによって、戦場、敵、敵の攻撃方法、味方の構成や勝利条件がさまざまに変わっていきます。『アルスラーン戦記』の物語世界を味わいながら、それぞれのシナリオで最適の戦略を考え、14番目のシナリオの最後に用意された「決闘シーン」への到達を目指してください。

オープニング

　はじめに、パルス王国の歴史をかんたんに説明するオープニングが始まります。オープニングが終わるとタイトル画面が現れます。



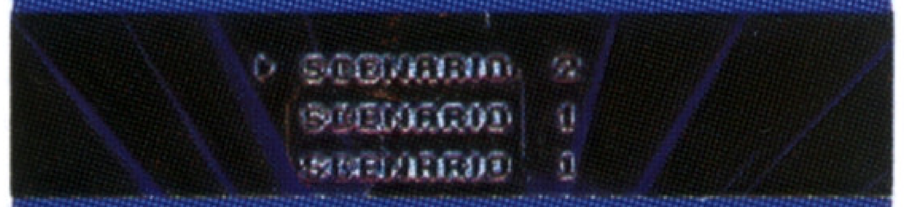
◀ナレーションの流れるオープニング画面

操作	オープニングをとばしてタイトル画面へ行く	スタートボタンを押す

ゲームの始め方

　タイトル画面でスタートボタン、またはCボタンを押すと、ビジュアルシーンのあとにゲームが始まります。
　タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、右の画面に変わります（セーブしたデータがまったくない場合は、「CONTINUE」は表示されません）。ロードしたいデータにカーソルをあわせ、AまたはCボタンを押すと、選んだデータがロードされ、そのシナリオのビジュアルシーンから始めることができます。Bボタンを押すとタイトル画面にもどります。
※ゲームデータの入っていないところは「SCENARIO 1」と表示され、そのデータを選ぶと最初からのスタートになります。

▲はじめて遊ぶときは「CONTINUE」は出ない


▲「CONTINUE」のときはデータ名を選ぶ

操作

最初からゲームを始める（GAME START）

スタートボタンまたはCボタンを押す（すでにカーソルを動かしている場合は「GAME START」にあわせます）

前回の続きからゲームを始める（CONTINUE）

①方向ボタンの下または上を押してカーソルを「CONTINUE」にあわせて、スタートボタン、またはCボタンを押す
②方向ボタンの下または上を押して、カーソルをロードしたいデータにあわせ、AまたはCボタンを押す
（Bボタンを押すとタイトル画面にもどります）

ゲームデータのセーブについて

　このゲームでは、１つのシナリオをクリアするたびに、ゲームデータをセーブすることができます（最大3か所まで）。タイトル画面でコンティニューするときに、セーブしたゲームデータを選ぶことで、すでにクリアしたシナリオの次のシナリオからゲームを再開することができます。

　ただし、内蔵バックアップRAMの空きブロックが足りないときは、セーブができません。ゲームスタートのまえに、あらかじめ、内蔵バックアップRAM内にあるほかのゲームデータを削除して、空きブロックを１ブロック以上にしてからゲームを始めてください。なお、『アルスラーン戦記』のゲームデータは、１データにつき、内蔵バックアップRAMが１ブロック必要です。

セーブのやり方

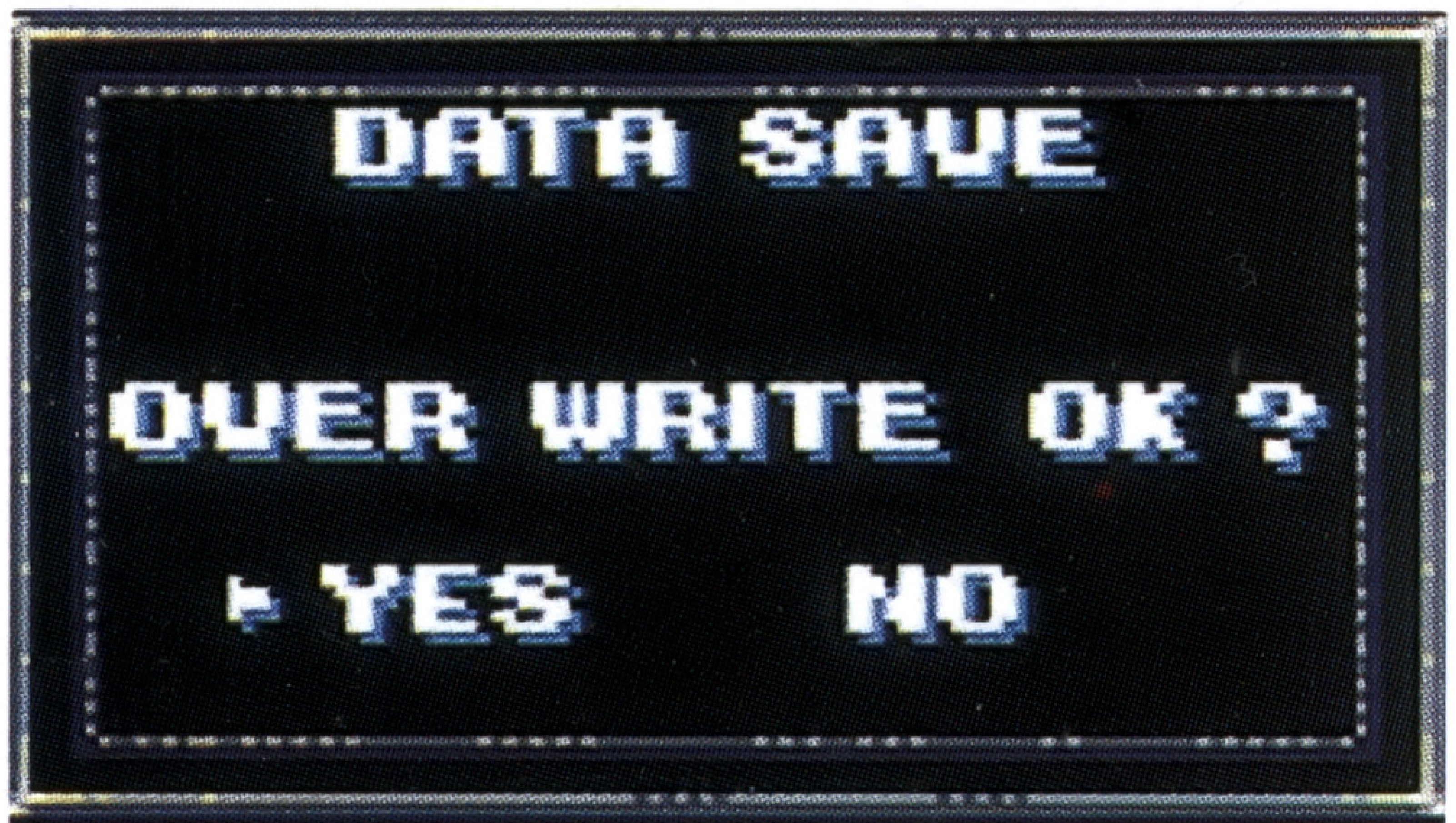
　シナリオをクリアすると、右のようなセーブ画面が現れます。セーブしたいところにカーソルを動かして、AまたはCボタンを押してください。

　「NO DATA」と表示されているところは、まだそこにゲームデータをセーブしていないことを表しています。

　「NO SAVE」を選ぶと、セーブせずに次のシナリオへ進みます。

▲シナリオクリアするとセーブ画面になる

セーブするときの注意



▲上書きしていいかどうかきいてくる

すでにデータをセーブしてある場所に新しいデータをセーブしようとすると、右のようなウィンドウが現れます。

以前にあったデータを消して、その場所に新しいデータをセーブするのなら、「YES」にカーソルをあわせてAまたはCボタンを押します。

その場所に新しいデータをセーブするのはやめて、以前にあったデータを残しておくのなら、「NO」にカーソルをあわせてAまたはCボタンを押します。ウィンドウは消え、ふたたびセーブの場所の選択にもどります。

操作

データをセーブする

①方向ボタンの下または上を押して、セーブする場所にカーソルをあわせる
②AまたはCボタンを押す

セーブしようとした場所にすでにデータがあった場合

新しいデータを上書き

AまたはCボタンを押す
(すでにカーソルを動かしている場合は「YES」にあわせます)

セーブ中止／もどる

方向ボタンの左または右を押してカーソルを「NO」にあわせ、AまたはCボタンを押す

バックアップRAMカートリッジ(別売)を使う場合の注意

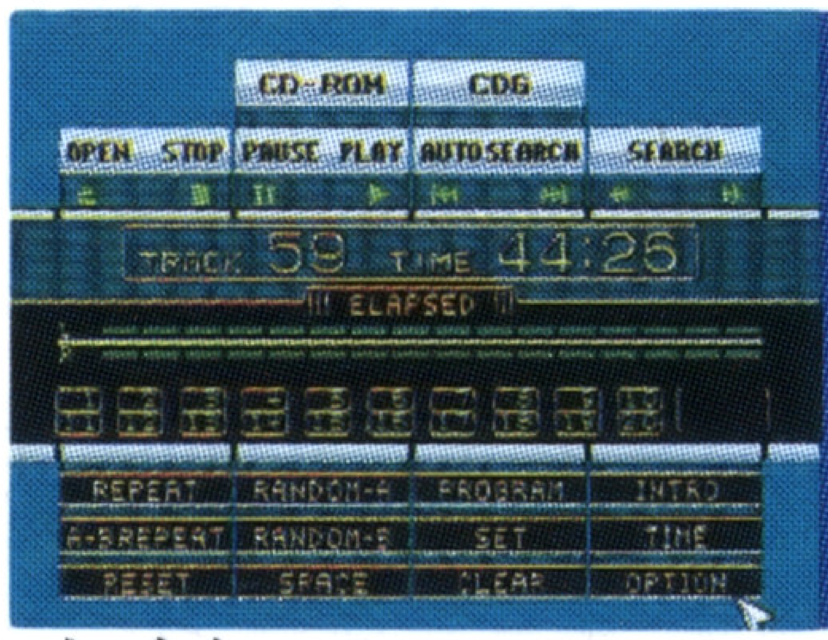
　別売のバックアップRAMカートリッジを使うと、内蔵バックアップRAMのデータをコピーしておくことができます。

注意 このゲームは直接バックアップRAMカートリッジにデータをセーブすることはできません。

バックアップRAMカートリッジにデータをコピーするには

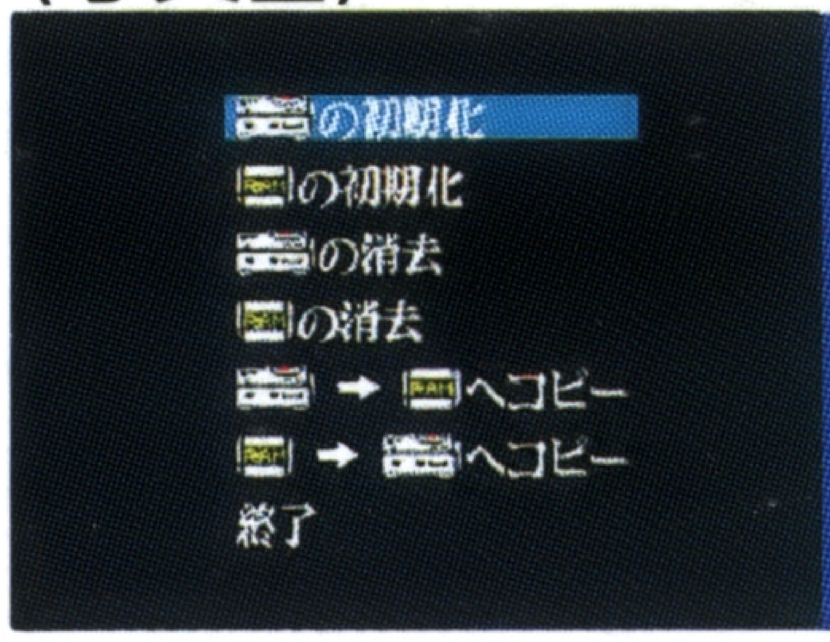
　メガCDのコントロール画面（写真1）で「OPTION」を選び、メニュー画面(写真2)を表示させます。内蔵バックアップRAMのデータをバックアップRAMカートリッジにコピーしてください。『アルスラーン戦記』のゲームデータは、ARSRAN_001、ARSRAN_002、ARSRAN_003 というデータ名で表示され、コンティニューやセーブ時に表示されるデータに上から順に対応しています。

〈写真1〉



◀メガCDのコントロール画面

〈写真2〉



◀OPTIONのメニュー画面

バックアップRAMカートリッジのデータを再開するときは

　上記と同様に、メガCDのコントロール画面で「OPTION」を選び、メニュー画面を表示させます。目的のゲームデータを内蔵バックアップRAMにコピーしてください。その後、ゲームのタイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、そのゲームデータの続きからゲームを再開できます。

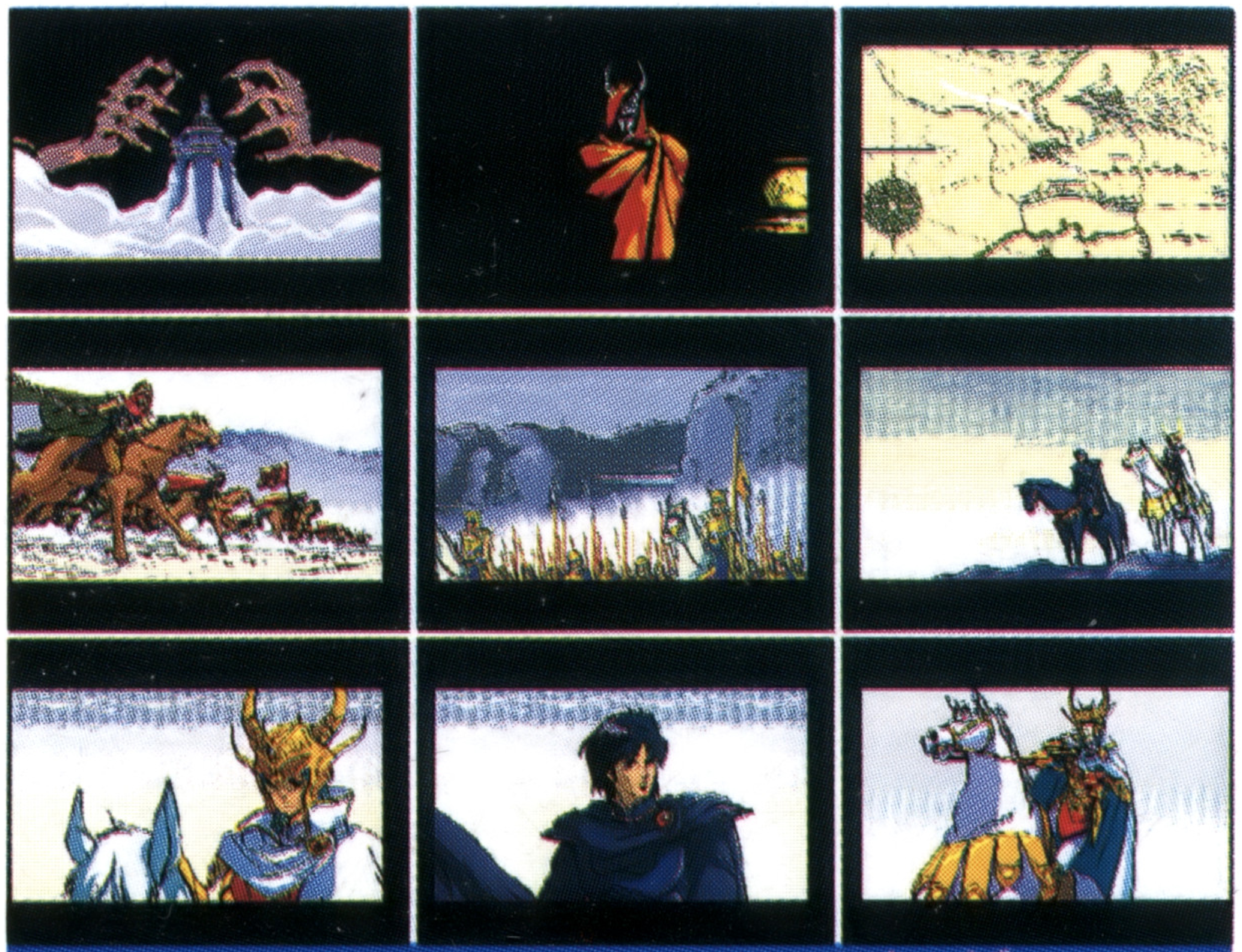
※内蔵バックアップRAMとバックアップRAMカートリッジでおなじ名前のデータがあるときは、コピー先にある同名のデータを削除してからコピーしてください。くわしくはバックアップRAMカートリッジの取扱説明書をご覧ください。

ゲームの進め方

ビジュアルシーン

　ゲームを始めるまえに、そのシナリオへいたるまでの物語をアニメーションとナレーションで紹介します。

　スタートボタンを押すと、ビジュアルシーンをとばして、シナリオオープニングへ行くことができます。



▲ナレーションとともにアニメのように絵が動く

操作	
ビジュアルシーンをとばしてシナリオオープニングへ行く	スタートボタンを押す

シナリオオープニング

ここが戦いへの入口です。画面の下に、これから始まる戦いのかんたんな状況説明と、勝利条件、敗北条件が表示されます。画面に表示されているメッセージを読み終わったら、スタートボタンかA～Cボタンのどれかを押してください。次のメッセージが表示されます。すべてのメッセージを表示し終わったら、マップ画面になり、いよいよ戦いが始まります。

勝利条件を満たせば、その戦いに勝ったことになります。その時点で戦いは終わり、エンディング画面が表示され(エンディングのないシナリオもあります)、自動的に次のシナリオのビジュアルシーンが始まります。

敗北すると、その時点で戦いは終わり、そのシナリオのオープニングにもどります。

▲設定、勝利条件、敗北条件を表示する

操作		
	次のメッセージを見る／マップ画面へ行く	スタートボタン、Aボタン、Bボタン、Cボタンのいずれかを押す

マップ画面

マップ画面では、マップカーソルを方向ボタンで移動させて、戦場の様子を探ったり、ユニットを選択したりします。マップカーソルを移動させているときにBボタンを押したままにしておくと、マップカーソルの動きが速くなります。

現在表示されている範囲の外のマップを見たいときは、見たい方向へ方向ボタンを押しつづけます。マップがスクロールして見えなかったところが見えるようになります。

マップ画面で、Aボタンを押すと、味方のユニットへ順にマップカーソルが移ります。ただし、そのターンで移動・戦闘のコマンドをすでに終えたユニットには移りません。この機能を使うとまだ移動・戦闘コマンドを実行していないユニットをかんたんに捜すことができます。

味方のユニットを選択した場合は、「コマンドウィンドウ」が表示され、各種のコマンドを実行します。☞16ページ「コマンドウィンドウ」

敵軍のユニットを選択した場合は、そのユニットの状態が表示されます。

また、戦いの進行に応じて敵味方のユニットが

画面の見方

味方ユニット
静止しているときはつねに右向き

マップカーソル

敵ユニット
静止しているときはつねに左向き

現在のターン数
☞14ページ「ターンとフェイズ」

地形効果値
☞22ページ「地形効果」

マップカーソルの座標
左上隅がX／00　Y／00
右下隅がX／31　Y／15

マップカーソルが示す地点の地形

情報ウィンドウ

会話する「会話ウィンドウ」が現れることがあります。このときは、スタートボタン、またはA、B、Cボタンのどれでもメッセージを進行させることができます。会話が終了すると、もとの画面にもどります。

会話ウィンドウ

コマンドウィンドウ

マップカーソルの移動や敵・味方ユニットの移動時にBボタンを押したままにしておくと、移動のスピードが速くなります。

操作

操作	
マップカーソルの移動	方向ボタンを押す　※Bボタンを押しながら方向ボタンを押すと高速移動
味方ユニットを選ぶ（マップカーソルをあわせる）	Aボタンを押す、または方向ボタンを押す ※Aボタンは、まだそのターンで移動・攻撃していないユニットのみに有効です
└ コマンドウィンドウを表示	Cボタンを押す
└ コマンドの実行	方向ボタンでコマンドを選び、AまたはCボタンで決定 キャンセルはBボタン
敵ユニットの状態を見る	敵ユニットにマップカーソルをあわせてCボタンを押す
会話ウィンドウの表示を進める	スタートボタン、またはA、B、Cボタンのいずれかを押す
マップ上の移動を高速化	Bボタンを押したままにしておく

戦いのシステムとルール

ターンとフェイズ

　ウォーシミュレーションゲームは、将棋のように味方と敵が交互に行動して戦いを進めていきます。次のような手順で進めます。

①まず画面中央に「TURN　○○」と表示され、次に「PLAYER PHASE」と表示され、プレイヤーの番が始まります。行動を指示したい味方のユニットを１つ１つ選択し、コマンドウィンドウ（☞16ページ）によって移動したり、戦ったりします。

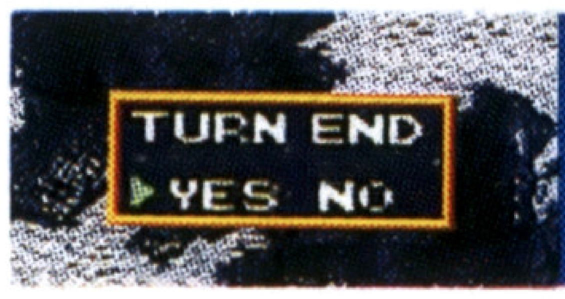
現在のターン数を表示

▼

まずは、プレイヤーの番

▼

②必要なコマンドをすべて実行したと判断したら、スタートボタンを押します。右の画面に変わります。「YES」にカーソルをあわせ、スタートボタン、またはA、B、Cボタンのいずれかを押すと、終了します。まだユニットにさせることがある場合は、方向ボタンの左右で「NO」にカーソルをあわせ、スタートボタン、またはA、B、Cボタンのいずれかを押します。



動かし終えたらターン終了

▼

③その後、アルスラーン（プレイヤーは直接操作できません）が行動を起こします。

続いてアルスラーンが行動

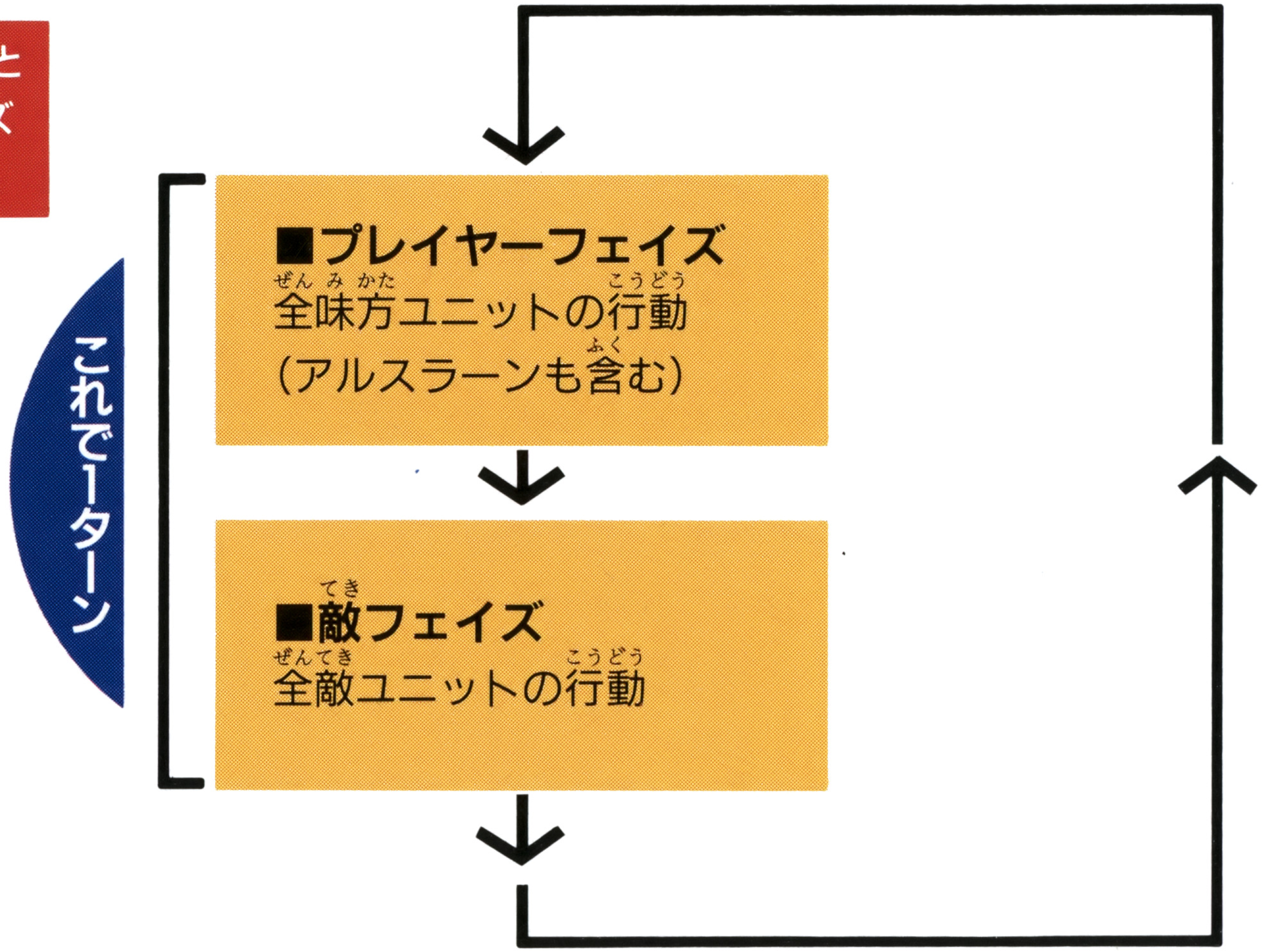
▼

④「ENEMY PHASE」と表示されて、敵のユニットが行動を起こします。すべて終わると、①へもどります。

そして敵の番になる

左記の①～③を「プレイヤーフェイズ（PLAYER PHASE）」、④を「敵フェイズ（ENEMY PHASE）」といいます。そして、このプレイヤーフェイズと敵フェイズを１回ずつおこなうと、１ターン（TURN）が終了したといいます。情報ウィンドウ（☞12ページ）の中央に表示されている「TURN」はこのターン数を表しています。

ターンとフェイズの関係



コマンドウィンドウ

そのユニットの顔

味方ユニットにマップカーソルをあわせてCボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示されます。方向ボタンの左右でカーソルを動かして、コマンドを選び、AまたはCボタンでそのコマンドを実行できます。Bボタンを押すとコマンドウィンドウをキャンセルし、もとの画面にもどります。

アルスラーンのみ、コマンドウィンドウがほかのユニットと異なります。☞19ページ「アルスラーンのコマンドウィンドウ」

■移動

▼

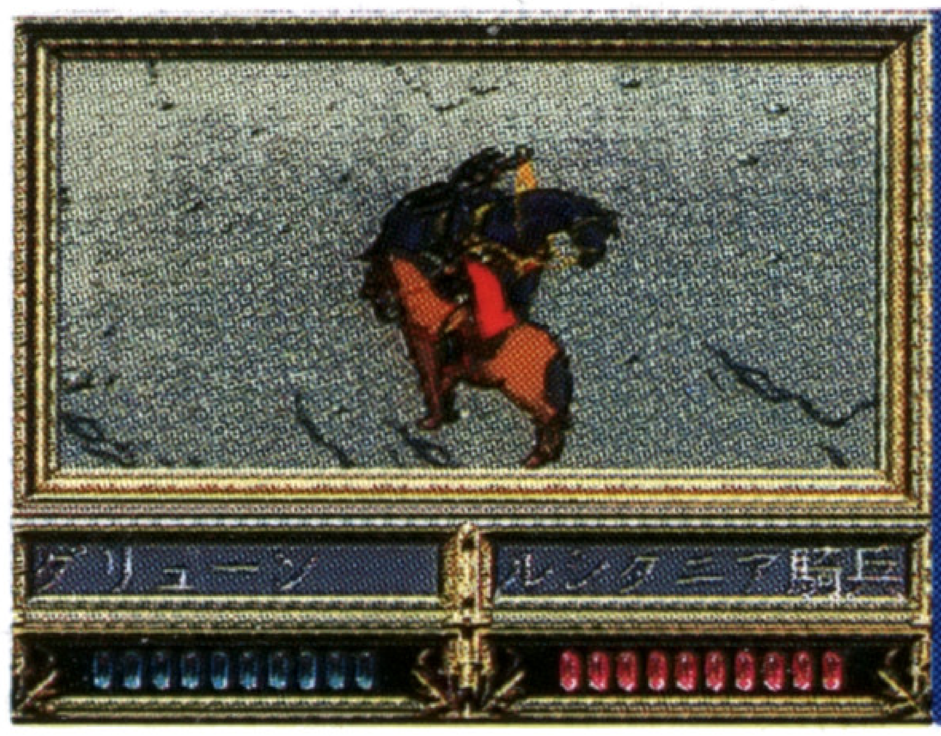
ユニットの移動できる範囲が点滅によって示されます。その範囲内にマップカーソルを動かしてAまたはCボタンを押すと、その地点までユニットが移動します。

AまたはCボタンを押すまえなら、Bボタンを押して移動コマンドをキャンセルし、コマンドウィンドウにもどることができます。

移動した地点で、そのユニットの攻撃可能範囲内に敵ユニットがいた場合、その範囲が緑色で表示され、攻撃することができます。攻撃したくない場合は、Bボタンでマップ画面にもどります。ただし、そのユニットはそのターン内では攻撃できなくなります。

■攻撃

◀範囲内の敵をカーソルで選ぶ



◀音とアニメの戦闘画面に移る

ユニットの攻撃できる範囲が緑 色で表示されます。その範囲内にいる敵ユニットにマップカーソルをあわせてAまたはCボタンを押すと、戦闘画面（☞20ページ「戦闘画面」）になります。
AまたはCボタンを押すまえなら、Bボタンを押して攻撃コマンドをキャンセルし、コマンドウィンドウにもどることができます。

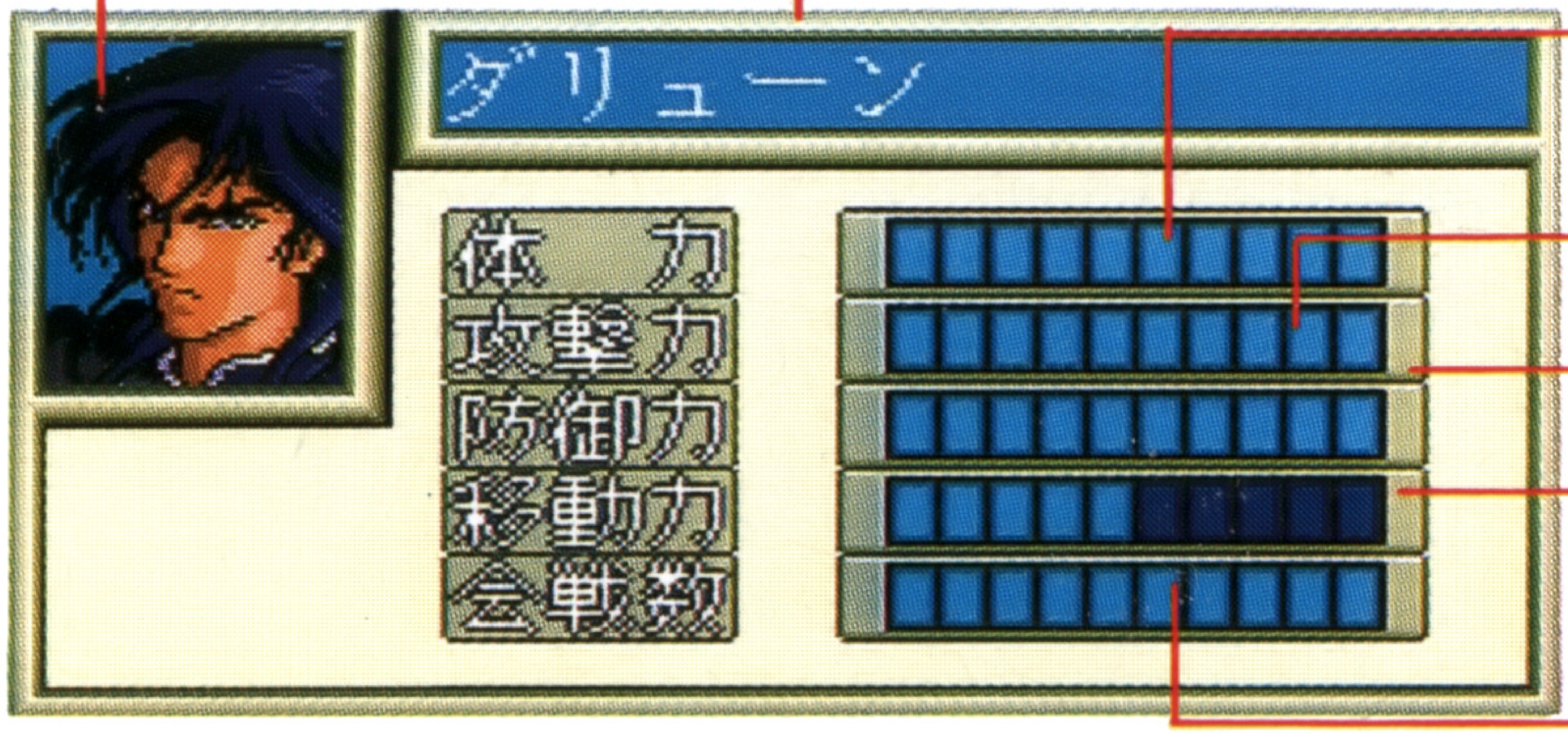
■状態

ステータスウィンドウが現れ、そのユニットの名前と各パラメータの値を表示します。

ステータスウィンドウの見方

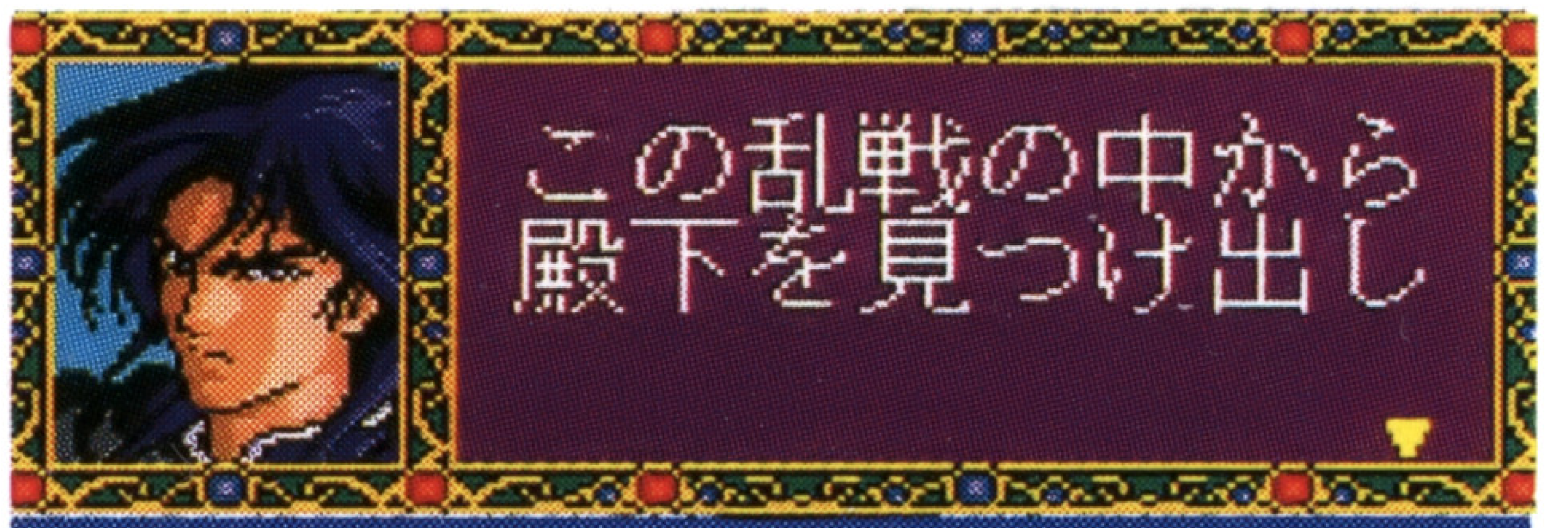
そのユニットの顔

そのユニットの名前



❶体　力　残りの体力を表します。体力が0になると、そのユニットはマップ上より取り除かれます。
❷攻撃力　攻撃相手にダメージを与える能力を表します。
❸防御力　相手の攻撃から身を守る能力を表します。
❹移動力　移動能力の大きさを表します。地形によって必要な移動力は異なります。
❺会戦数　熟練度を表します。攻撃の命中率に影響します。

■助言



▲そのシナリオですべきことを教えてくれる

そのシナリオにおける戦い方についての助言を得ることができます（どのユニットで実行しても助言内容はおなじです）。

■機能

◀4つの機能を選ぶ機能ウィンドウ

機能ウィンドウではカーソルを方向ボタンの上で動かして項目を選び、Aボタンまたは Cボタンでモードを切り換えます。Bボタンで機能ウィンドウをキャンセルし、コマンドウィンドウにもどります。ただし、「ゲーム中断」のみ、AボタンまたはCボタンを押した時点で、ゲームを中断し、タイトル画面にもどります。

機能ウィンドウの働き

BGM	鳴らす	鳴らさない	それぞれBGMや効果音を鳴らすか、鳴らさないかを設定できます。
効果音	鳴らす	鳴らさない	
戦闘	通常	簡易	通常のビジュアル画面か簡易なデータのみの画面かを選択します。
	ゲーム中断		ゲームを中断し、タイトル画面にもどります。

アルスラーンのコマンドウィンドウ

基本的に、プレイヤーはアルスラーンに対して、おおまかな行動の指針を伝えるだけで、移動や攻撃の指示は直接できません。そのためコマンドウィンドウも特殊なものになっています。このコマンドウィンドウによって伝えられた指針に従って、プレイヤーフェイズの最後に、アルスラーンは自動的に行動します。

■状態

状態コマンドを実行すると、アルスラーンのステータスウィンドウが現れ、各パラメータの値を表示します。☞17ページ「ステータスウィンドウの見方」

■通常

交戦か防御か待機か、アルスラーン自身の判断に任せます。

■交戦

攻撃的に行動します。

■防御

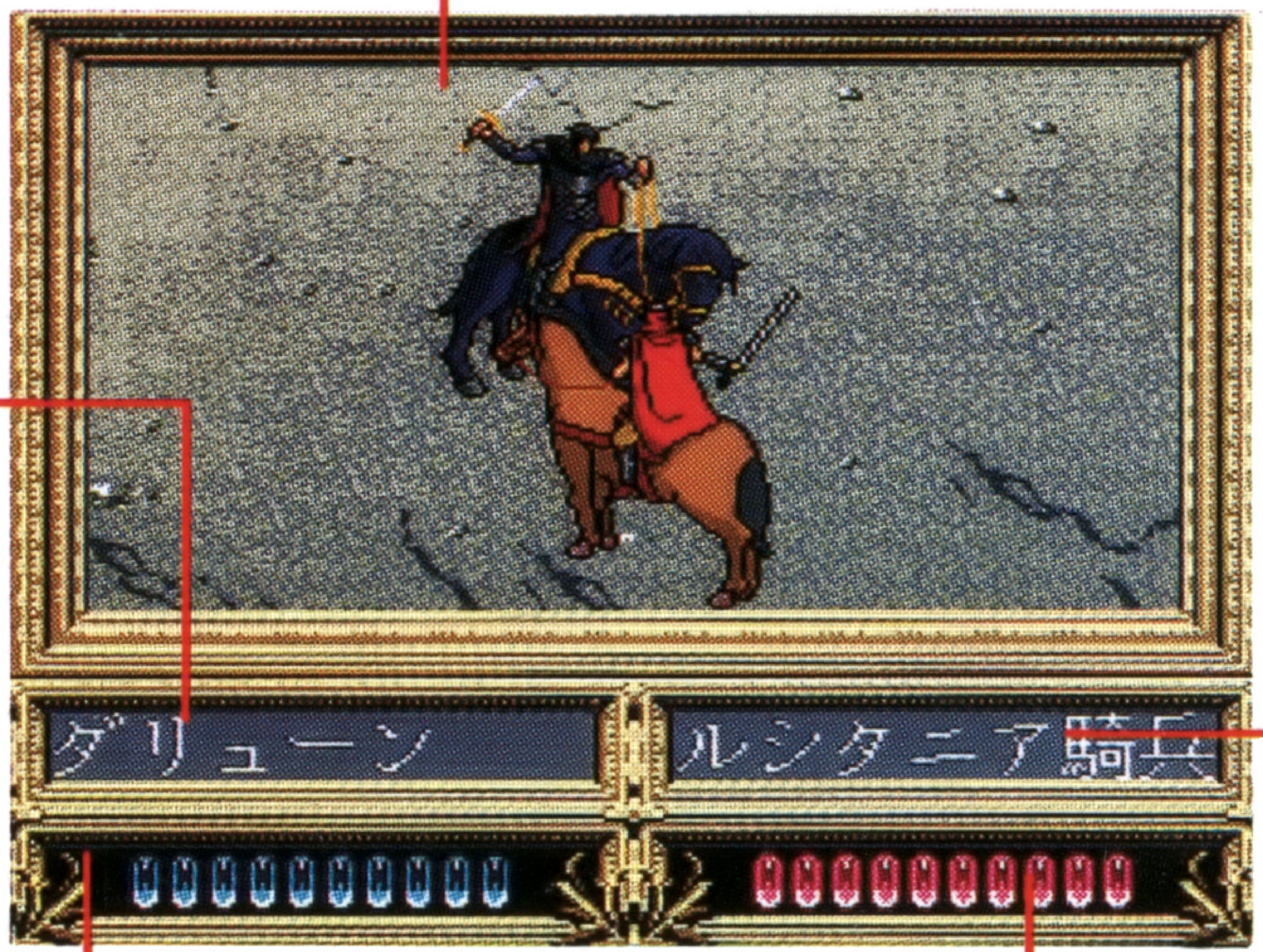
戦闘を回避するように行動します。

■待機

その場に停止します。

※「通常」、「交戦」、「防御」、「待機」の各コマンドは、一度実行すると、次にその４つのうちどれかを実行するまで有効です（１シナリオ中）。

戦闘画面



戦闘画面に変わると、戦闘が始まります。戦闘で、ダメージを受けると体力が減ります。体力が０になると、そのユニットが倒れます。

アルスラーン以外の味方ユニットは、体力が０になると戦列から離れます。ただし、そのシナリオをクリアするとふたたび戦闘に参加できるようになります。

アルスラーンの体力が０になると、ゲームオーバーとなり、そのシナリオのシナリオオープニングにもどります。

コマンドウィンドウの機能コマンドで、戦闘を「簡易」に設定しておくと、ユニットの名前と体力のみを小さなウィンドウで表示する簡易な戦闘画面になります。

ユニットの特性

ユニットは、騎兵、歩兵、弓兵の3種類に分類されます。それぞれ、以下のような一般的特性を持っています。また、2種類の特性をあわせもつユニットもあります。

■騎兵

移動力が大きく、歩兵に対して強いダメージを与えることができます。

■歩兵

十字方向だけでなく、斜めのマスにいる敵も攻撃することができます。

■弓兵

一定範囲内で離れたユニットにも攻撃でき、騎兵に対して強いダメージを与えることができます。

敵ユニットについて

敵ユニットは、マップ画面で特性をはっきり示すために左肩にアルファベットがついています。また、「隊長(L)」、「戦象(E)」という特殊なユニットもあります。

騎兵

馬上から剣をふりおろす

歩兵

手に持った槍で攻撃する

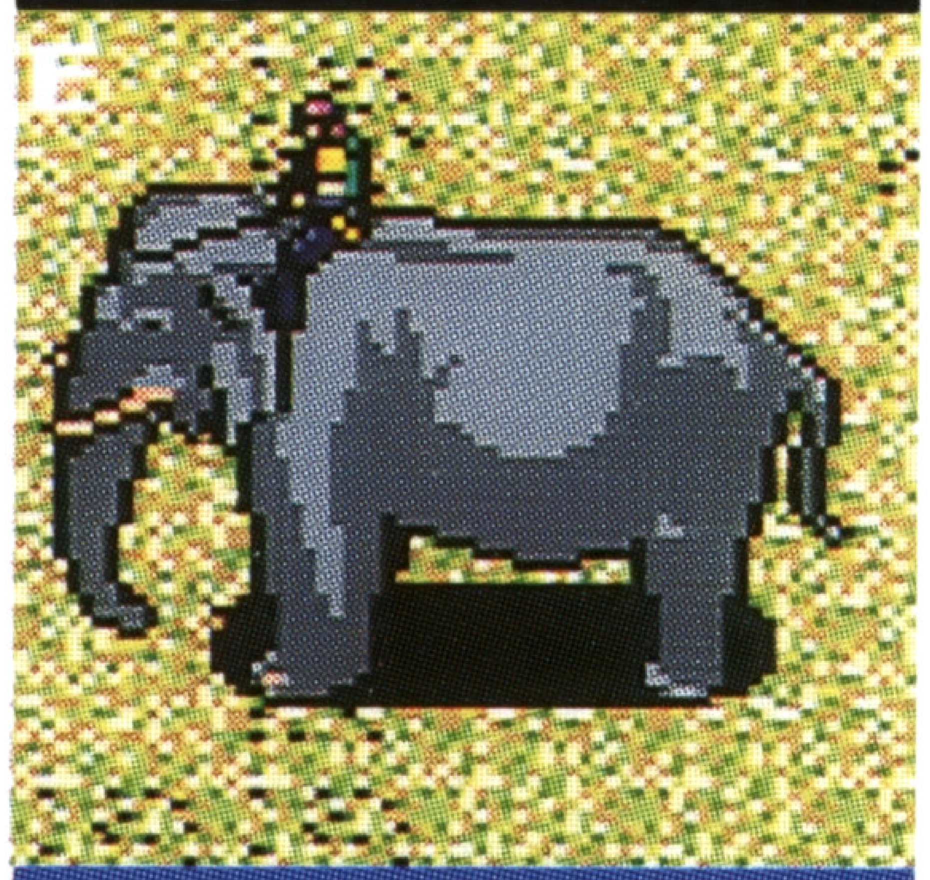
弓兵

遠くの敵を弓矢で射る

隊長

騎兵出身のリーダー

戦象



4ユニット分の大きさ

※「隊長」は、通常の兵より強めに設定されており、勝利条件の目標とされることがあります。

※「戦象」は、戦争用に訓練された象のユニットで、特殊な性質を持っています。

地形効果について

　地形効果とは、地形によって必要な移動力が変わったり、戦闘結果に影響を与えたりすることをいいます。
『アルスラーン戦記』では、すべての地形に地形効果値が設定されています。地形効果値は、マップカーソルをあわせることにより、画面の情報ウィンドウ(☞12ページ「マップ画面」)で知ることができます。
　地形効果値によって、その地形にユニットを進めるために必要な移動力が異なります。
例）アルスラーンの移動力が４のとき、地形効果値20パーセントの地形では、２マス
　　移動できる。
　また、敵から攻撃を受けた場合、一般に地形効果値の高いほうが戦闘でのダメージを回避しやすくなっています。

地形効果値と移動力消費量

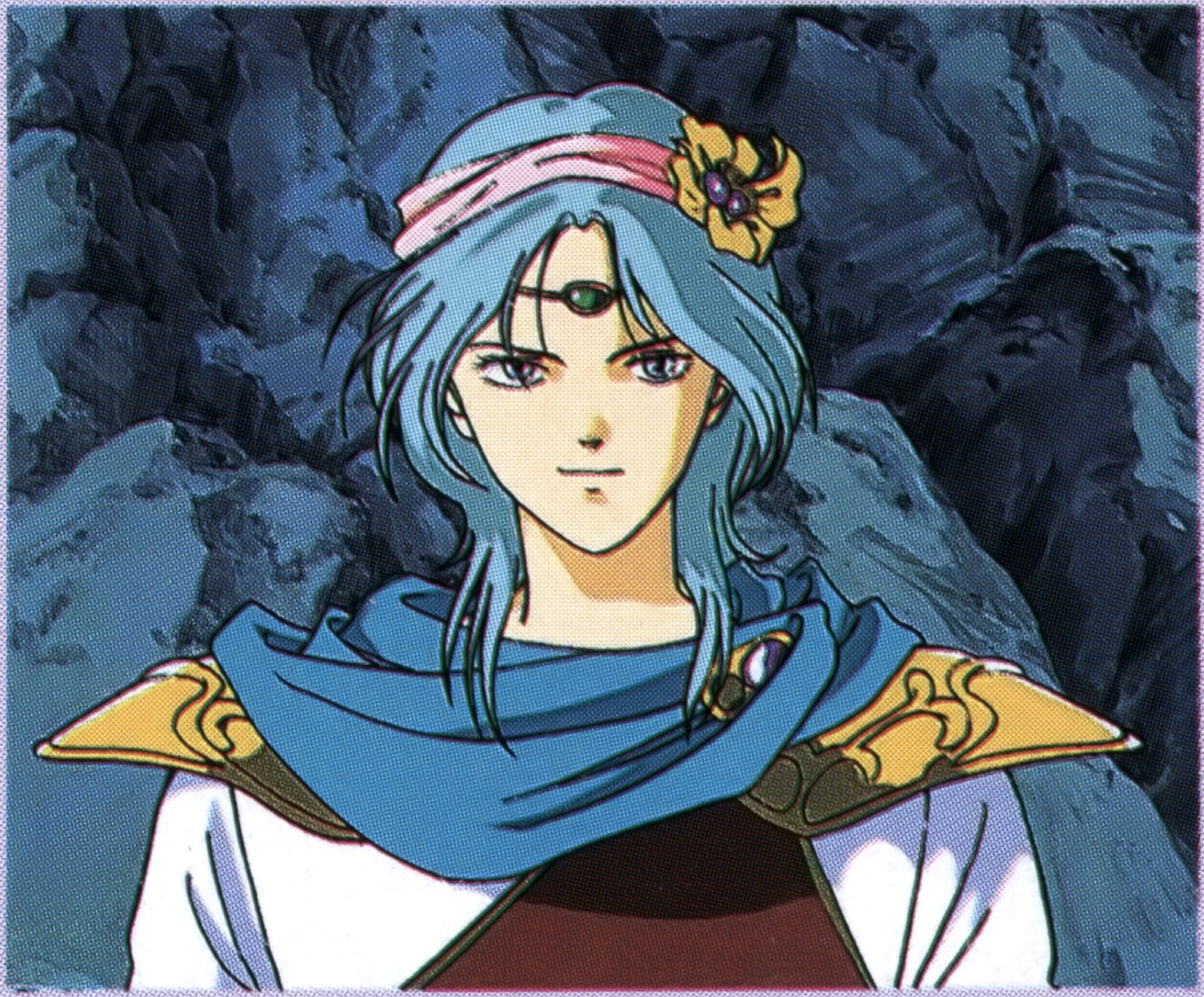
地形効果値（%）	移動力消費量
0、10	1
20	2
30	3
40、50	—

地形効果値20パーセントの砂地

地形効果値30パーセントの崖下

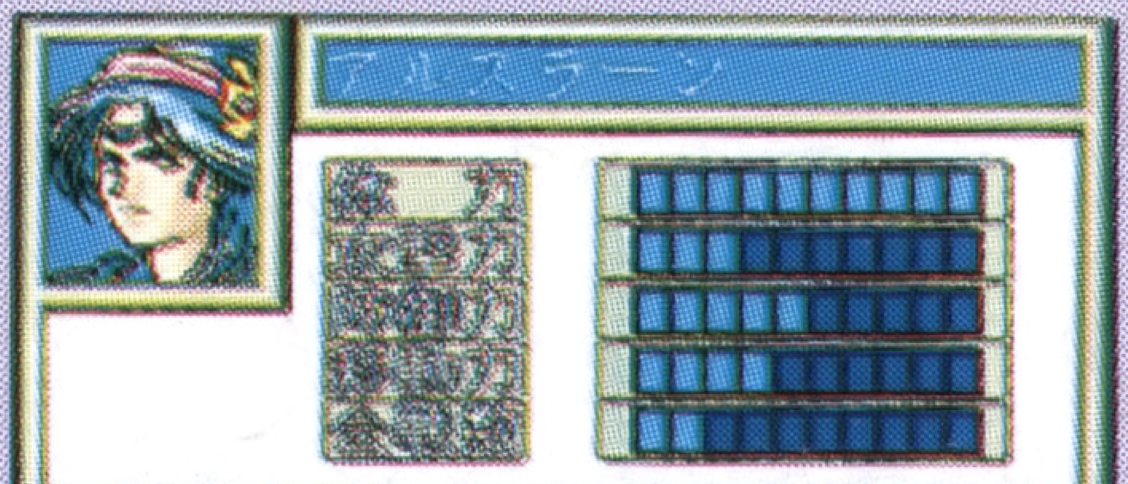
※40%、50%の地形効果値を持つ地形には、ユニットは移動できません。

登場キャラクター紹介

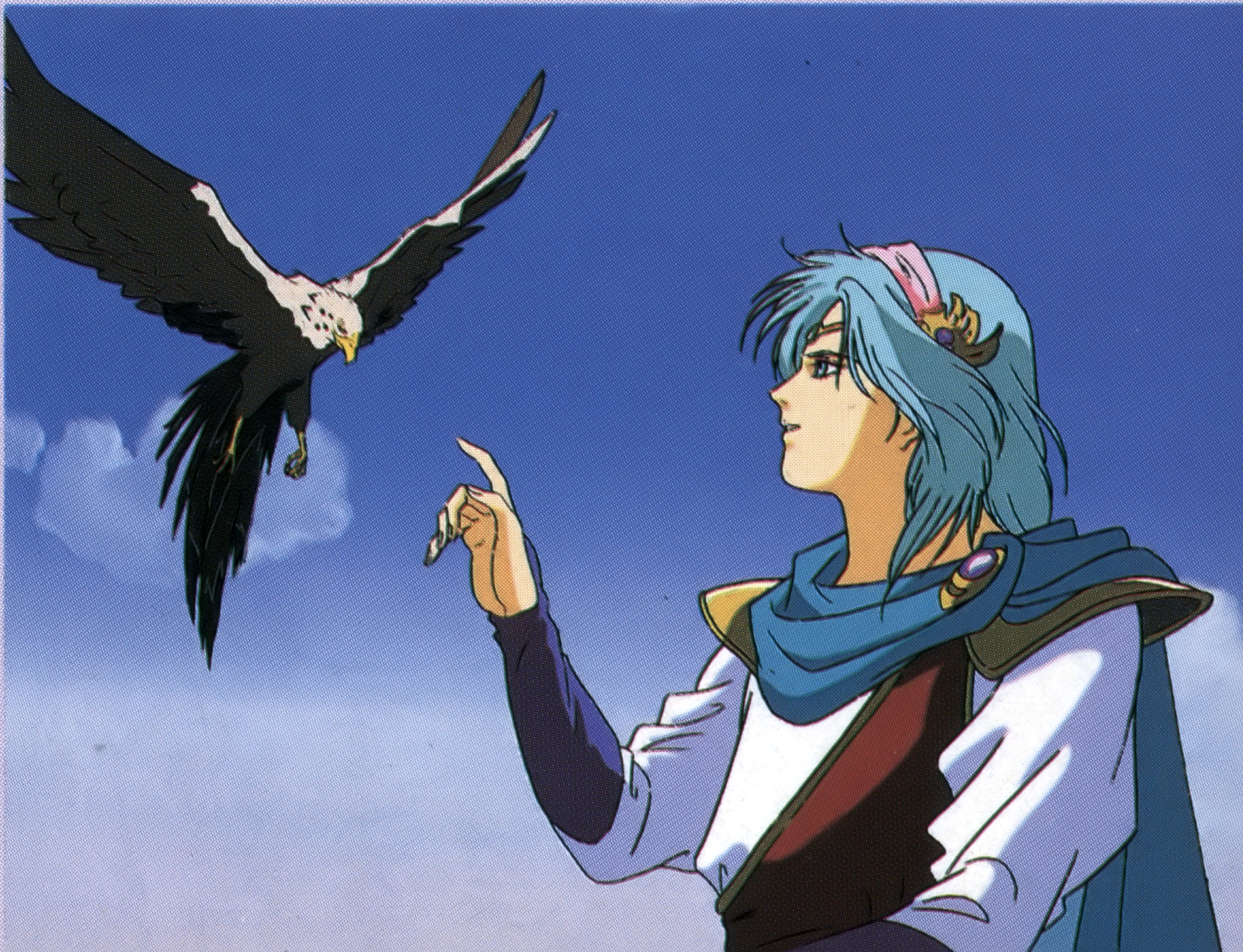


［アルスラーン］

パルス王国第18代国王アンドラゴラス三世の嫡子。初陣のアトロパテネの戦いでカーラーンの奸計にあい、敗走したが生き残った。ダリューンやナルサスたちとともに故国の奪還を目指す。外見は軟弱そうだが、正義感と意志が強く、王者としての風格と有能な部下を引きつける不思議なカリスマ性を備えている。



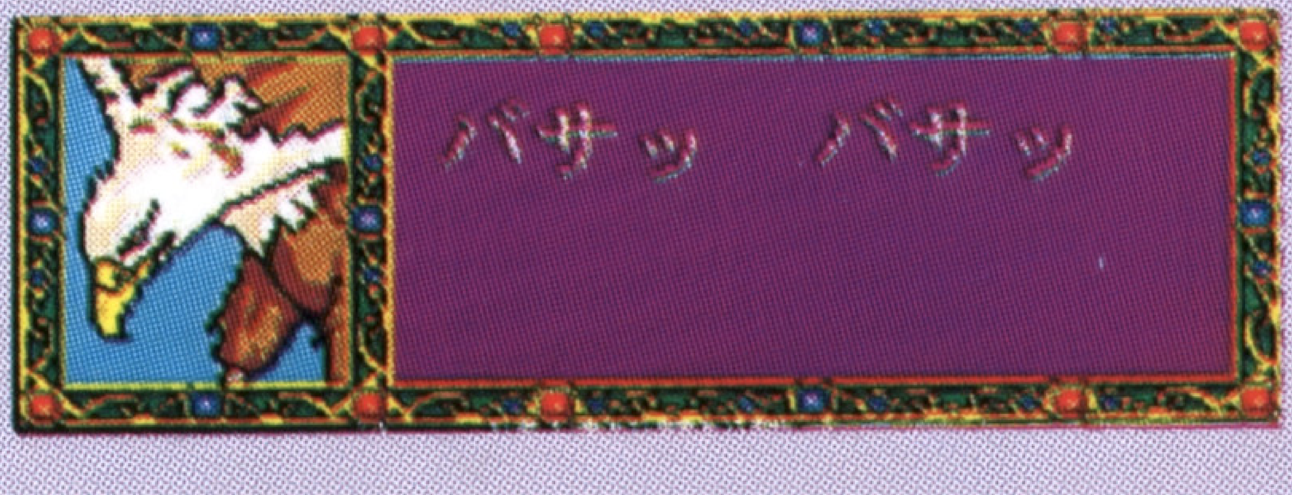
【ユニット特性】騎兵と歩兵の２タイプ。味方のユニット中、唯一、プレイヤーの思いどおりには動かせないユニット。ほかのユニットを使って守ってやらなければならない。



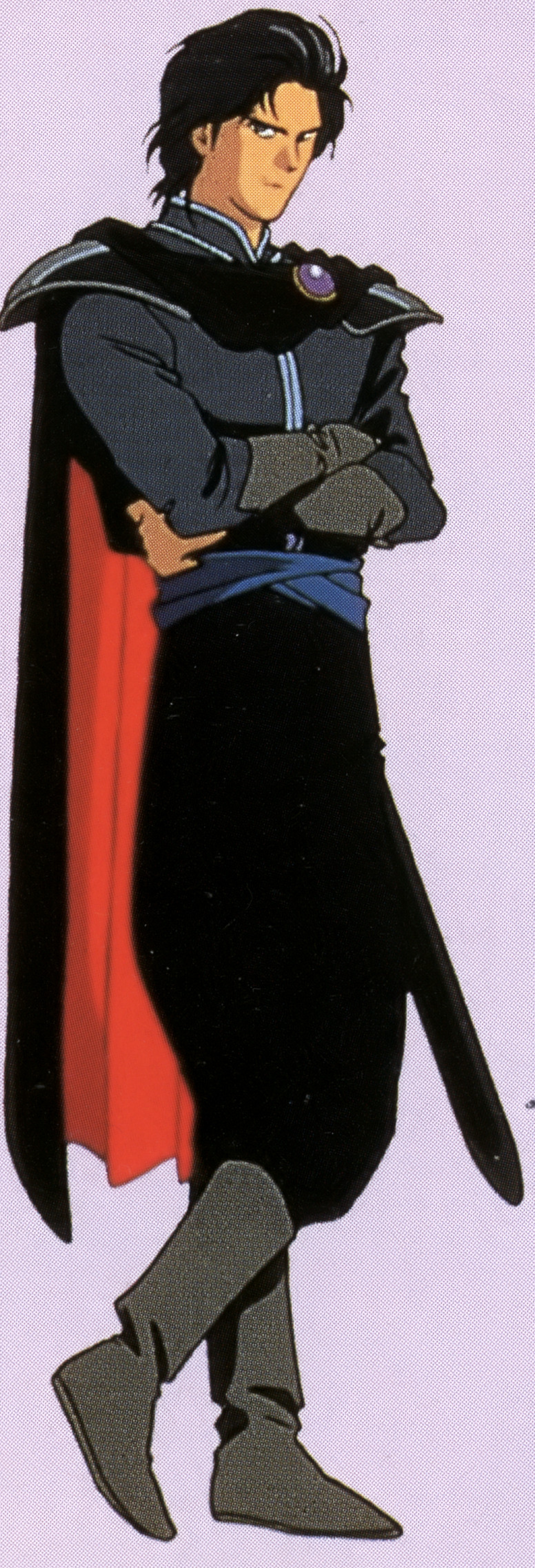
［アズライール］

キシュワードが飼っている鷹で、名前は「告死天使」の意。アルスラーンとは、ひな鳥のころからの顔見知り。アルスラーンが初めてシンドゥラ国へ遠征するときにキシュワードから借りて以来、〝羽のある親友〟としてともに行動する。

※メッセージウィンドウとビジュアルシーンにのみ登場。



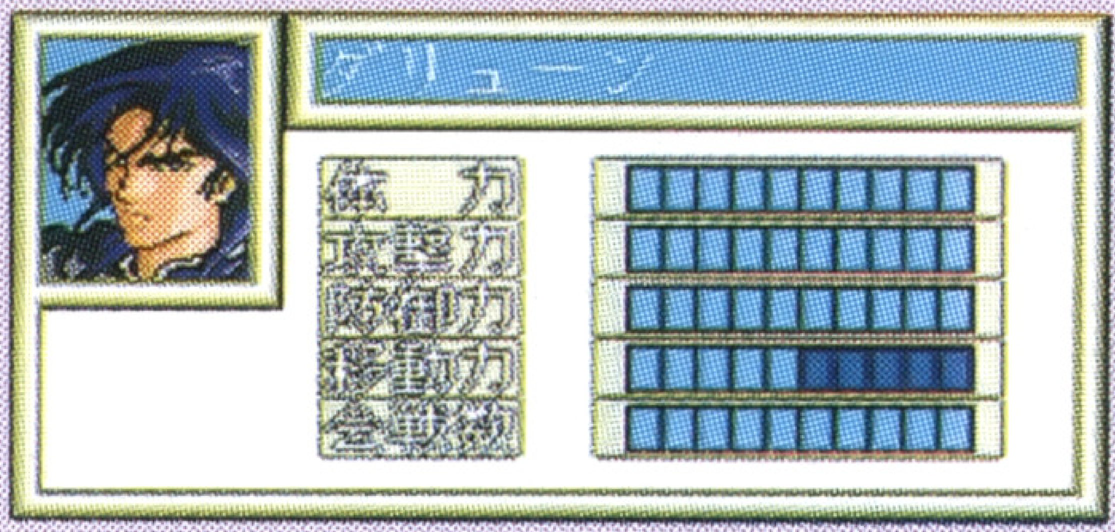
■アルスラーンのために戦う戦士たち

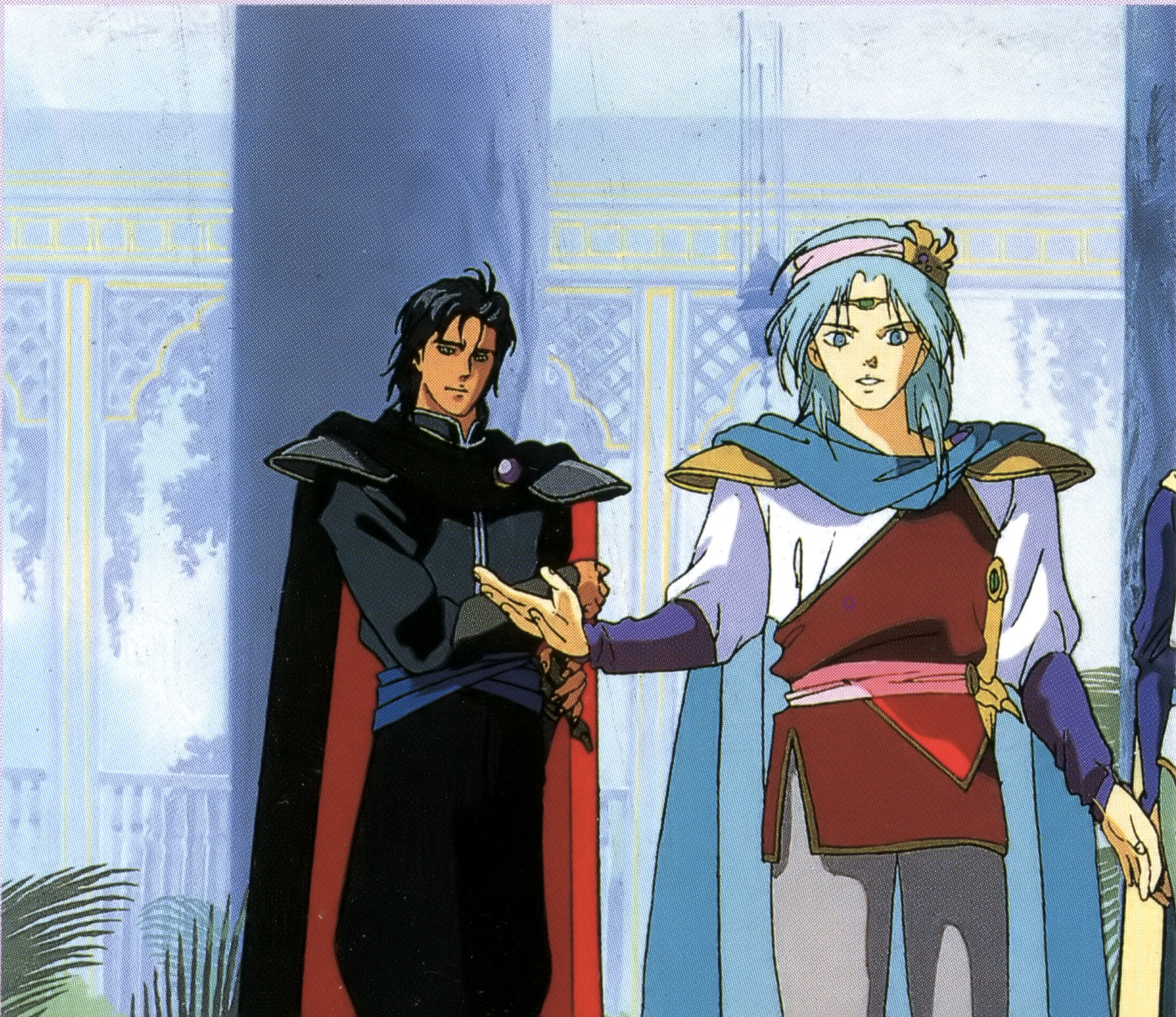


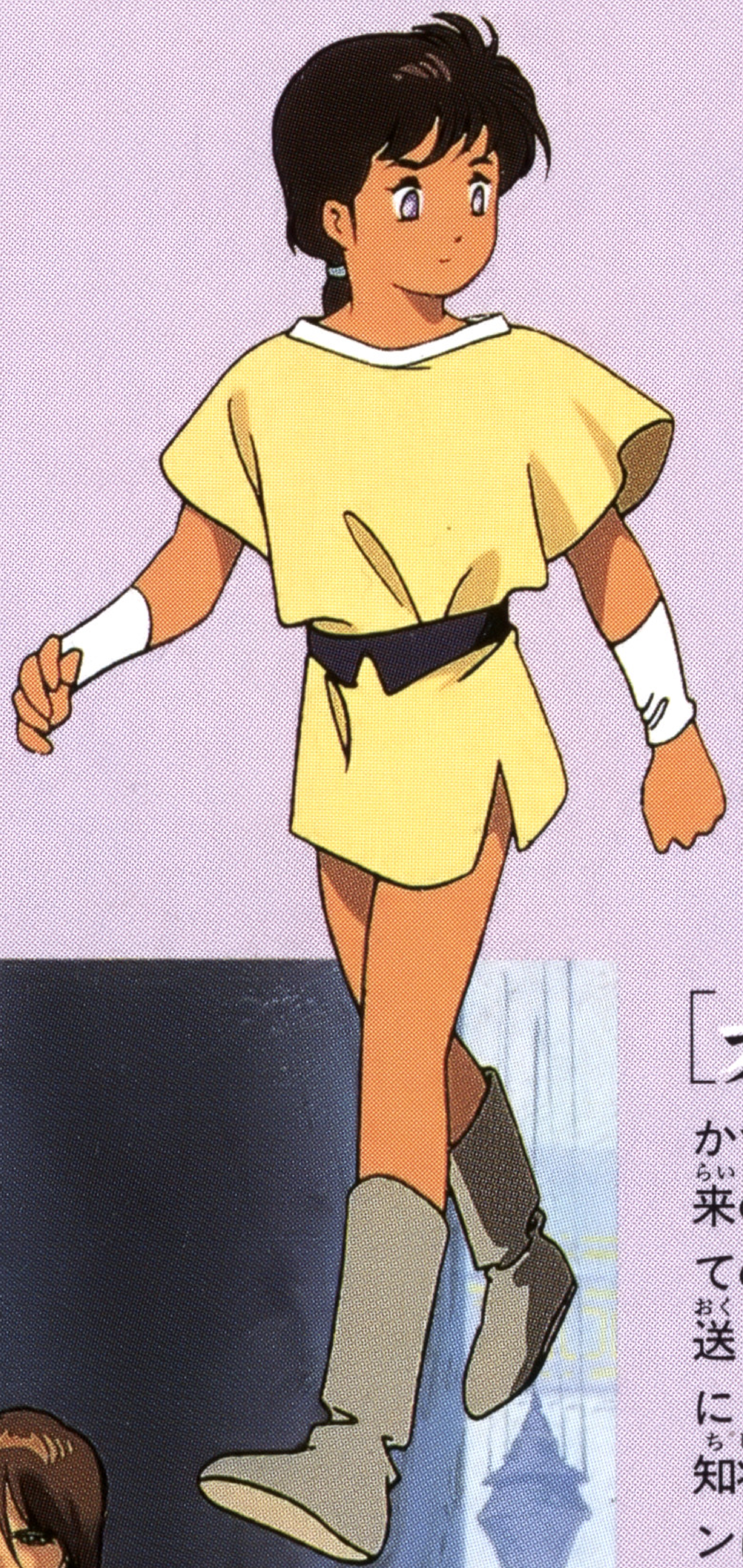
［ダリューン］

軍隊での格式は王 族につぐといわれる万騎長に27歳の若さで抜擢された勇猛な騎士。王国の滅亡を招いたアトロパテネの戦いで闇雲に攻め込もうとする国王に諫言したため、怒りを買い、万騎長の任を解かれたが、アルスラーン個人に忠誠を誓い、第一の側近として身辺を守る。一騎当千の卓越した技量を持ち、〝マルダーンフ・マルダーン(戦士のなかの戦士)〞という異名を持つ。ナルサスとは親友。

【ユニット特性】騎兵と歩兵の２タイプ。ゲーム中最強のユニット。ときおり、一撃で敵を倒す。

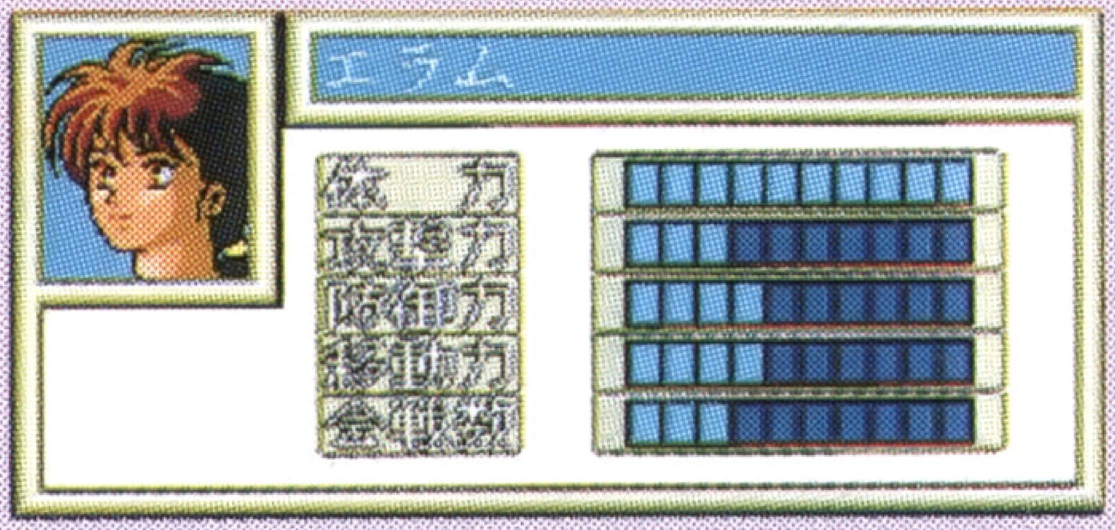


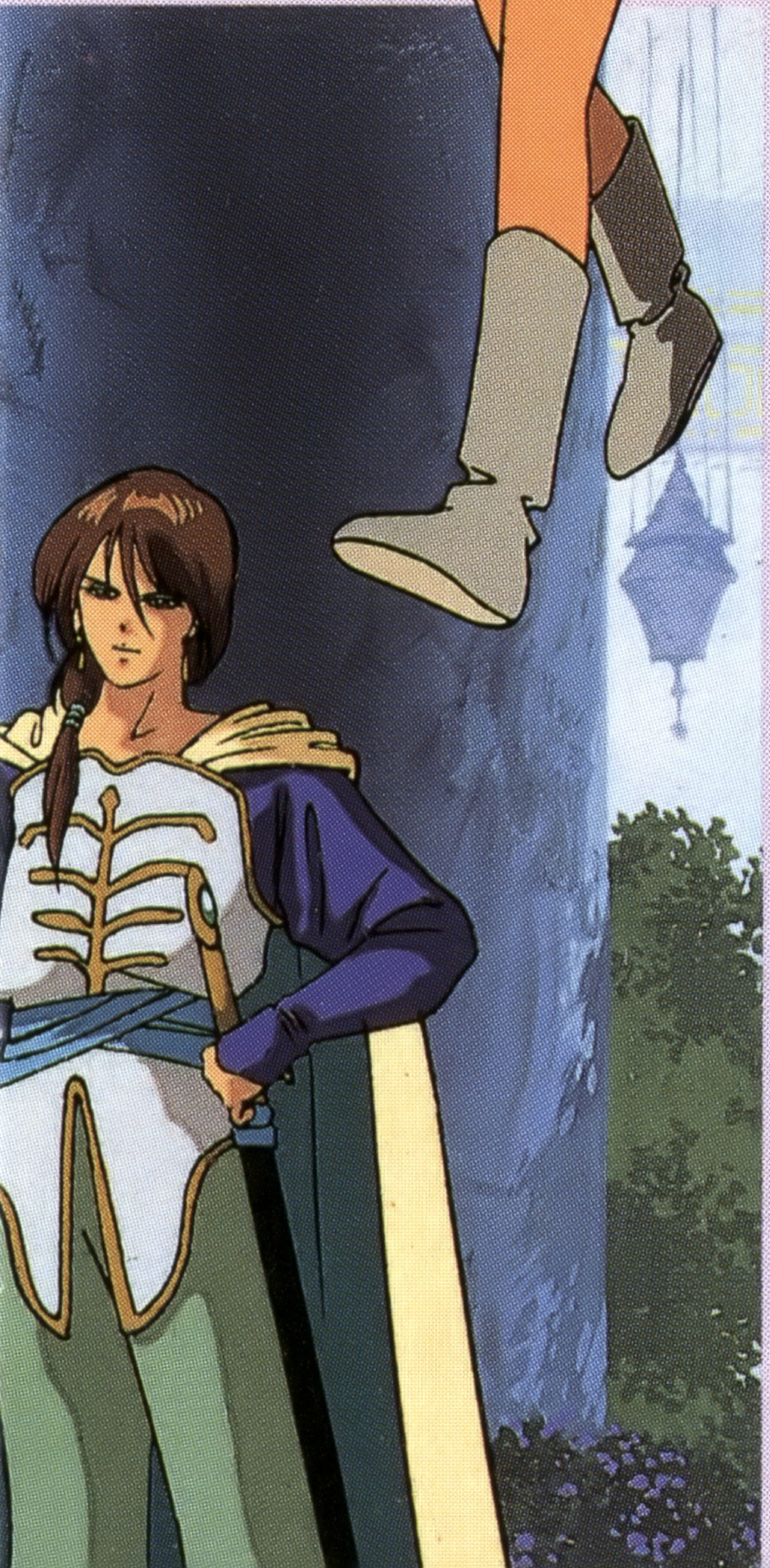




［エラム］

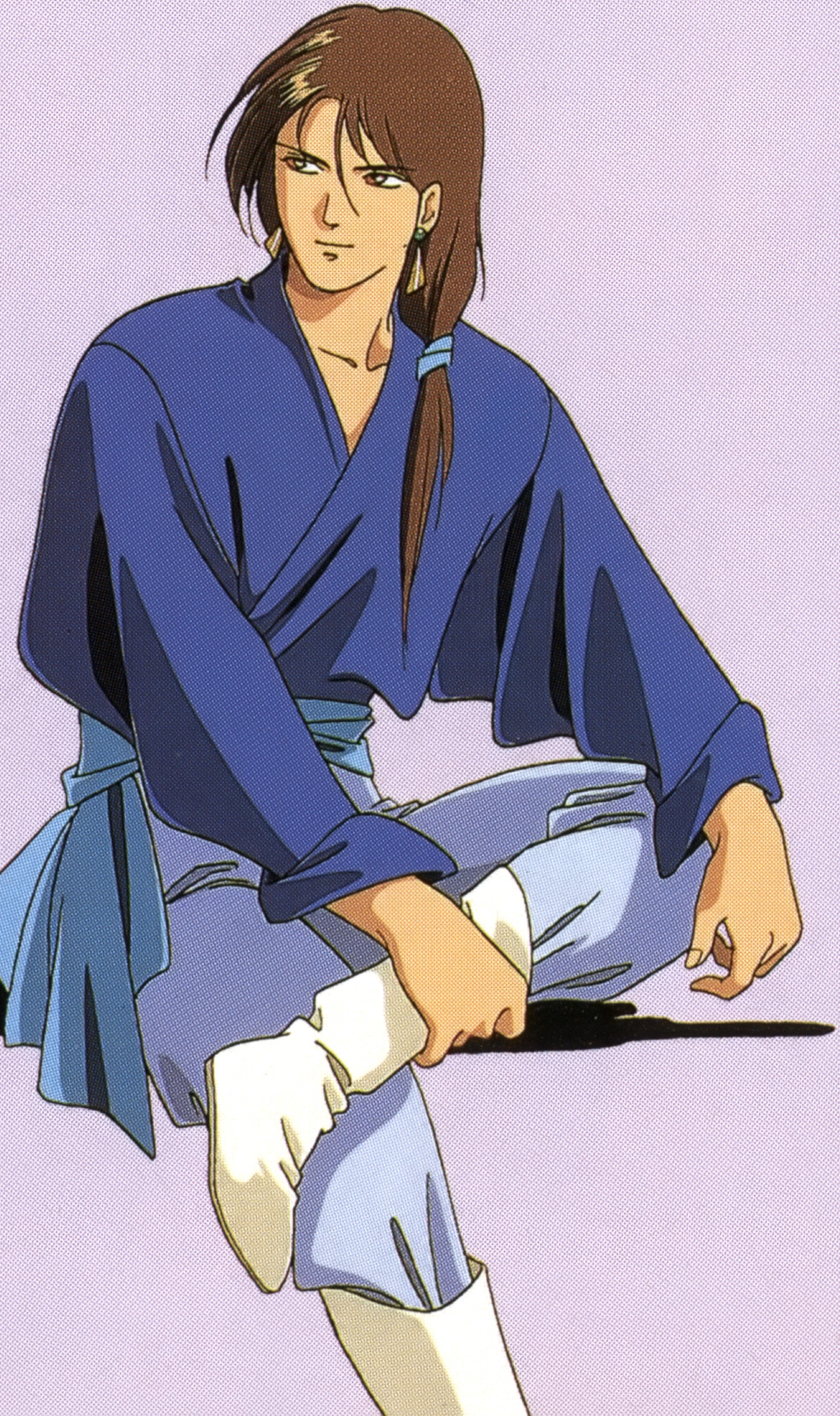
ナルサスのおかげで奴隷（ゴラーム）から自由民（アーザード）になった両親（りょうしん）の遺言（ゆいごん）で、ナルサスにつかえる従童（レータク）。ナルサスに従（したが）ってアルスラーンにも忠誠（ちゅうせい）を誓（ちか）う。戦（たたか）いの経験（けいけん）はほとんどないが、短弓（ケサク）の名人（めいじん）。
【ユニット特性（とくせい）】弓兵（ゆみへい）。弓（ゆみ）の命中率（めいちゅうりつ）が高（たか）い。

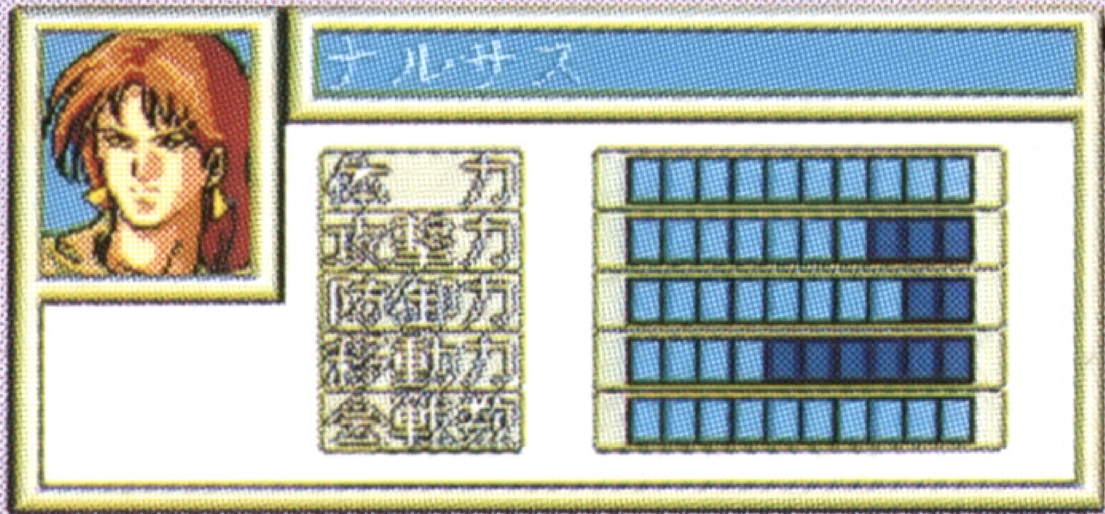




［ナルサス］

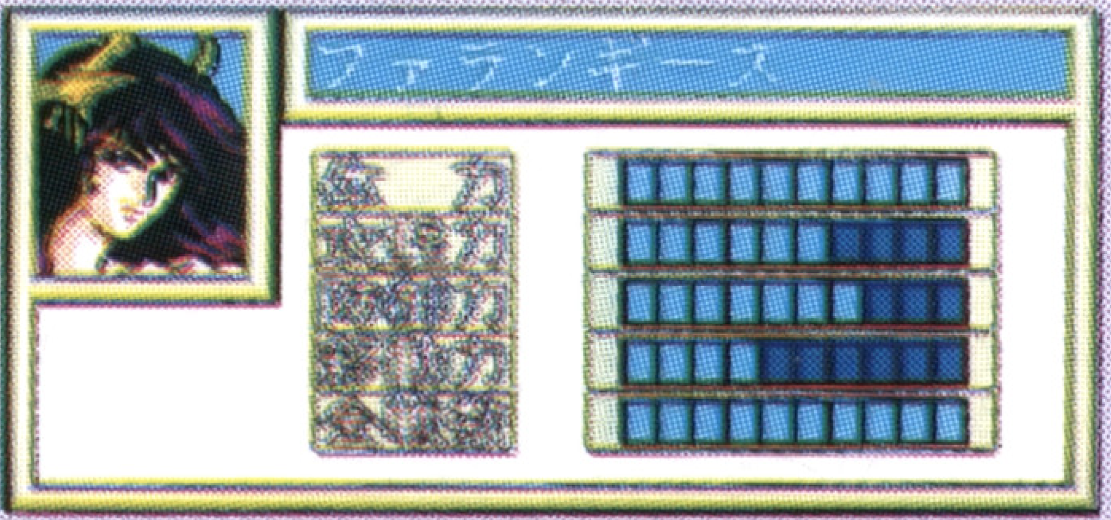
かつてアンドラゴラス三世（さんせい）につかえ、将来（しょうらい）の宰相（さいしょう）を嘱望（しょくぼう）されながら、宮廷人（きゅうていじん）としての生活（せいかつ）にたえがたくなり、隠遁生活（いんとんせいかつ）を送（おく）っていたダイラム地方（ちほう）の元領主（もとりょうしゅ）。剣技（けんぎ）にもすぐれているが、パルス国内随一（こくないずいいつ）の知将（ちしょう）といわれる智略家（ちりゃくか）。親友（しんゆう）のダリューンに「へたの横好（よこず）き」と評（ひょう）されるが、絵（え）を描（か）くのを好（この）む。自分（じぶん）をいずれ宮廷画家（きゅうていがか）として迎（むか）えようというアルスラーンの度量（どりょう）に惚（ほ）れ、協力（きょうりょく）と忠誠（ちゅうせい）を誓（ちか）う。
【ユニット特性（とくせい）】騎兵（きへい）と歩兵（ほへい）の２タイプ。通常（つうじょう）のユニットより攻撃力（こうげきりょく）が高（たか）い。





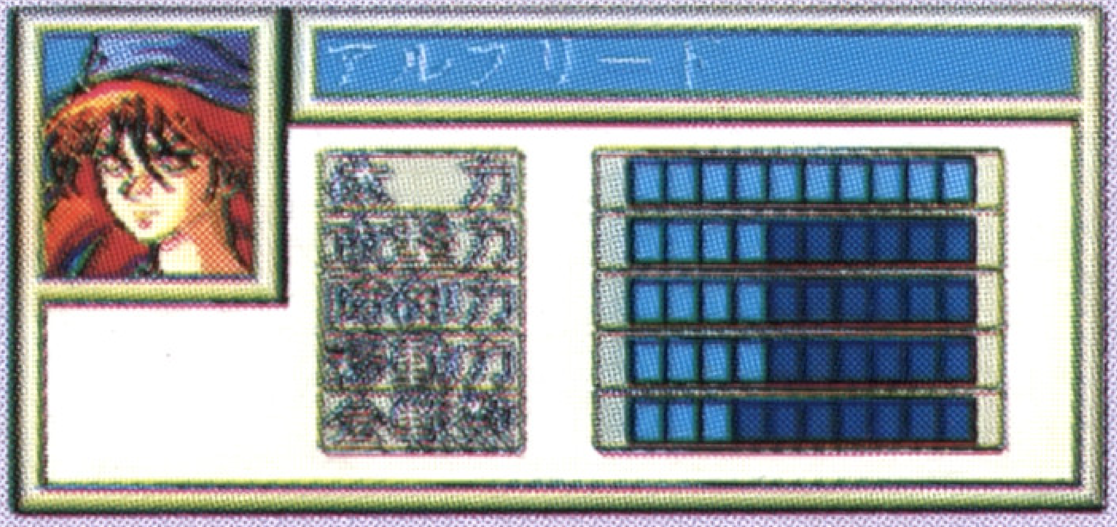
［ファランギース］

自他ともに認める、黒髪緑眼の絶世の美女にして、学問にも武芸にも練達した才女。パルス王国フゼスターン地方のミスラ神の神殿につかえる女神官だが、亡くなった先代女神官長の遺言で、アルスラーンを守るために遣わされた。
【ユニット特性】騎兵と歩兵の２タイプ。攻撃範囲が広く、隣接した敵とは剣で戦い、遠くにいる敵に対しては弓で攻撃する。弓では、ときおり一撃で敵を倒す。



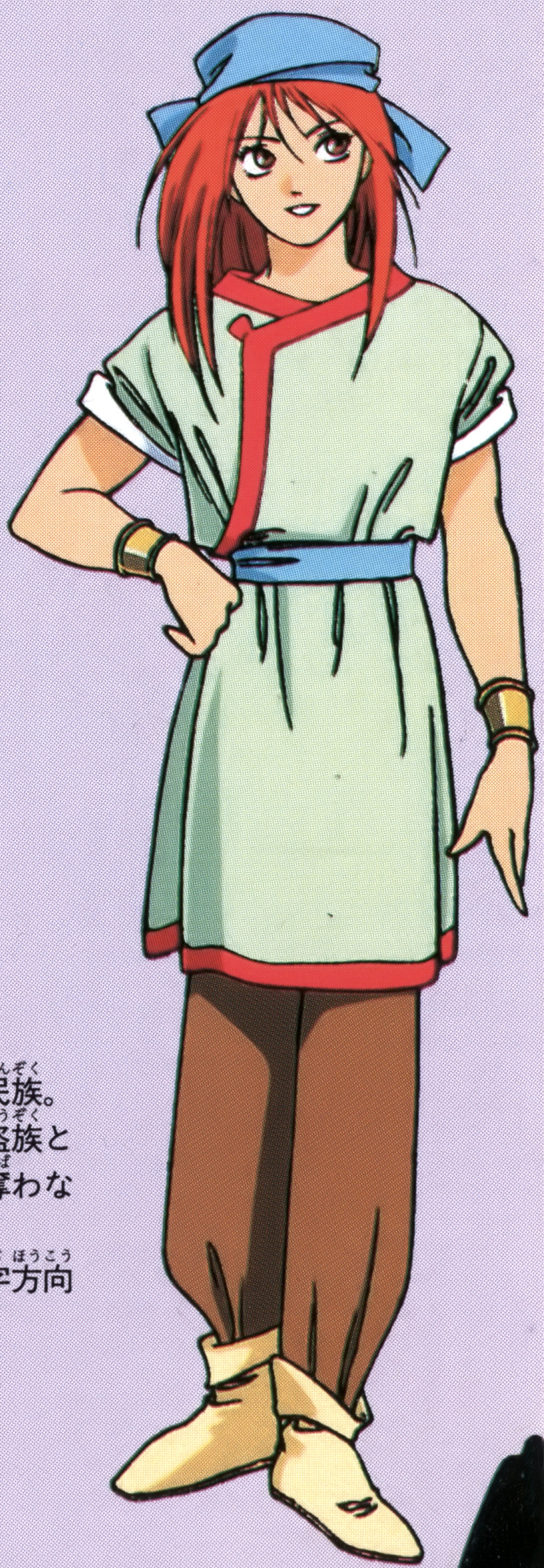
［アルフリード］

ゾット族の長・ヘイルターシュの娘。父を殺した銀仮面に襲いかかり、逆に返り討ちにあいそうなところをナルサスに助けられる。「ナルサスの将来の妻」とかってに決めこみ、さしもの知将ナルサスをも狼狽させるが、10代の少女とは思えないほど剣技にすぐれ、身も軽い。父にかわり、族長としてゾット族のあらくれを統率する姐御肌の素質もある。
【ユニット特性】弓兵。弓の命中率が高い。



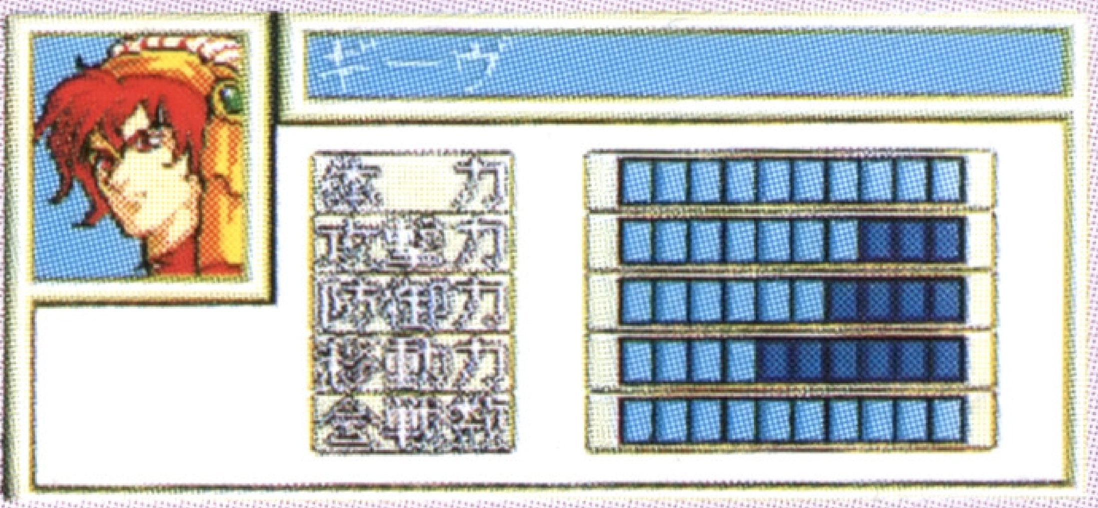
［ゾット族］

砂漠や岩山の地方に出没する遊牧民族。ときに各国の傭兵となり、ときに盗族となる。しかし、「死人と病人からは奪わない」という哲学を持っている。
【ユニット特性】歩兵とちがって十字方向にしか攻撃できない。



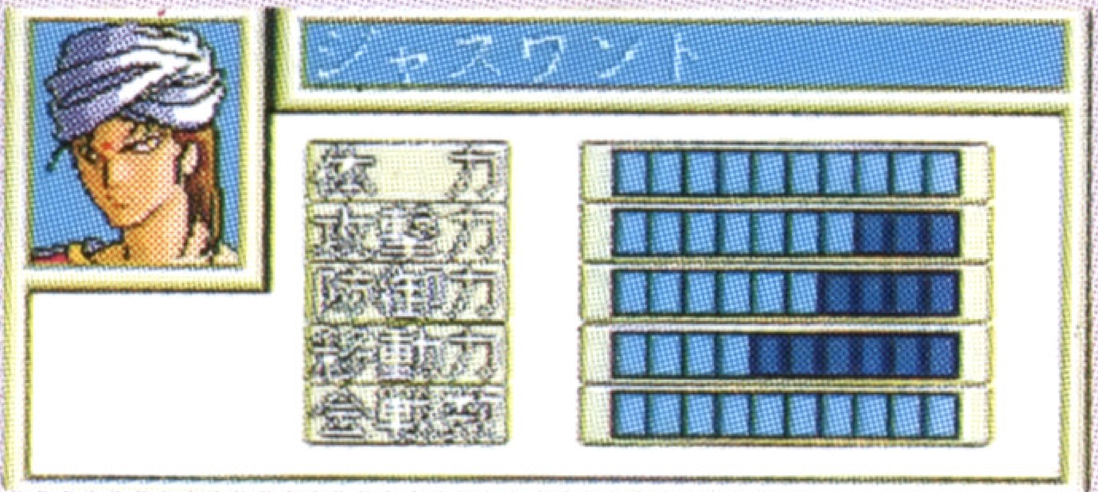
［ギーヴ］

琵琶、竪琴をこなす自称「旅の楽士」。刺繍の入った服と帽子で身を飾る軟弱な風体をしているが、剣技にすぐれ、また弓の腕も一流。たまたま道ですれちがったファランギースについてきて、アルスラーン陣営に加わった。
【ユニット特性】騎兵と歩兵の２タイプ。隣接した敵とは剣で戦い、遠くにいる敵に対しては弓で攻撃する。剣、弓とも、攻撃力が高い。



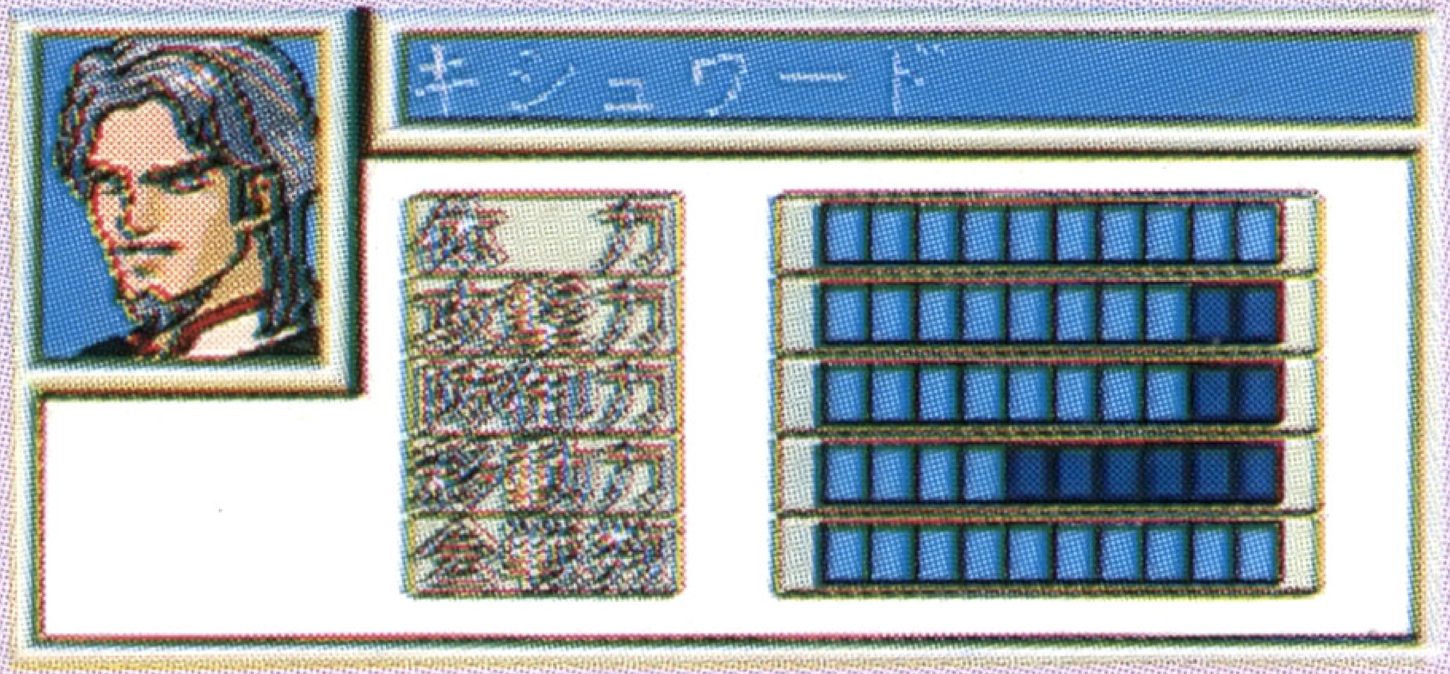
［ジャスワント］

アルスラーンがシンドゥラの国都へ向けて進軍するときに通訳兼道案内としてついてきたシンドゥラ人。じつは、シンドゥラ内で対立する２大勢力の一方が放った間者（スパイ）で、ギーヴに見破られ一度は捕らえられた。だが、アルスラーンはそれを許し、以後も二度命を助けたことから、アルスラーン崇拝者となった。忠誠心の強い剣の達人。
【ユニット特性】騎兵と歩兵の２タイプ。攻撃力が高い。



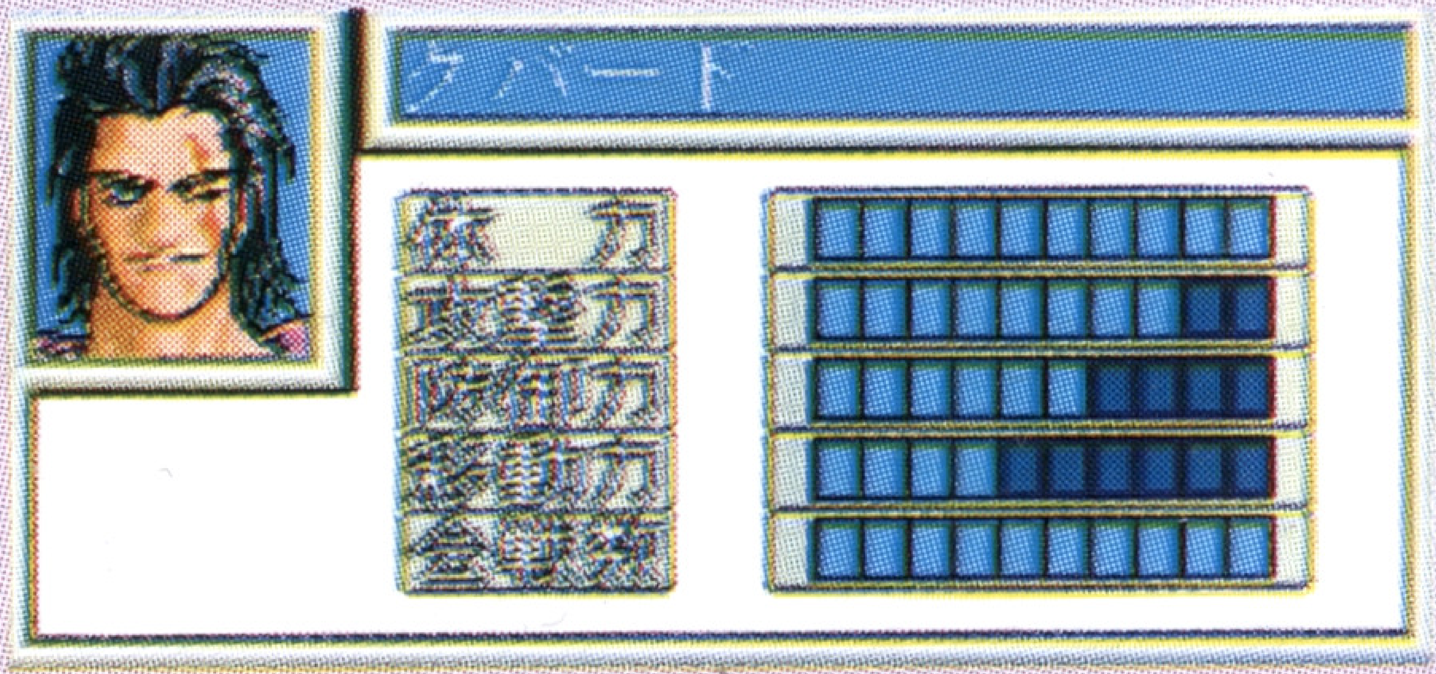
[キシュワード]

ペシャワール城を守る万騎長の１人。アルスラーンの友、鷹のアズライールは彼が飼っている。刀を両手に持って指揮するところから、「双刀将軍」の異名を持つ。
【ユニット特性】騎兵。攻撃力が高い。



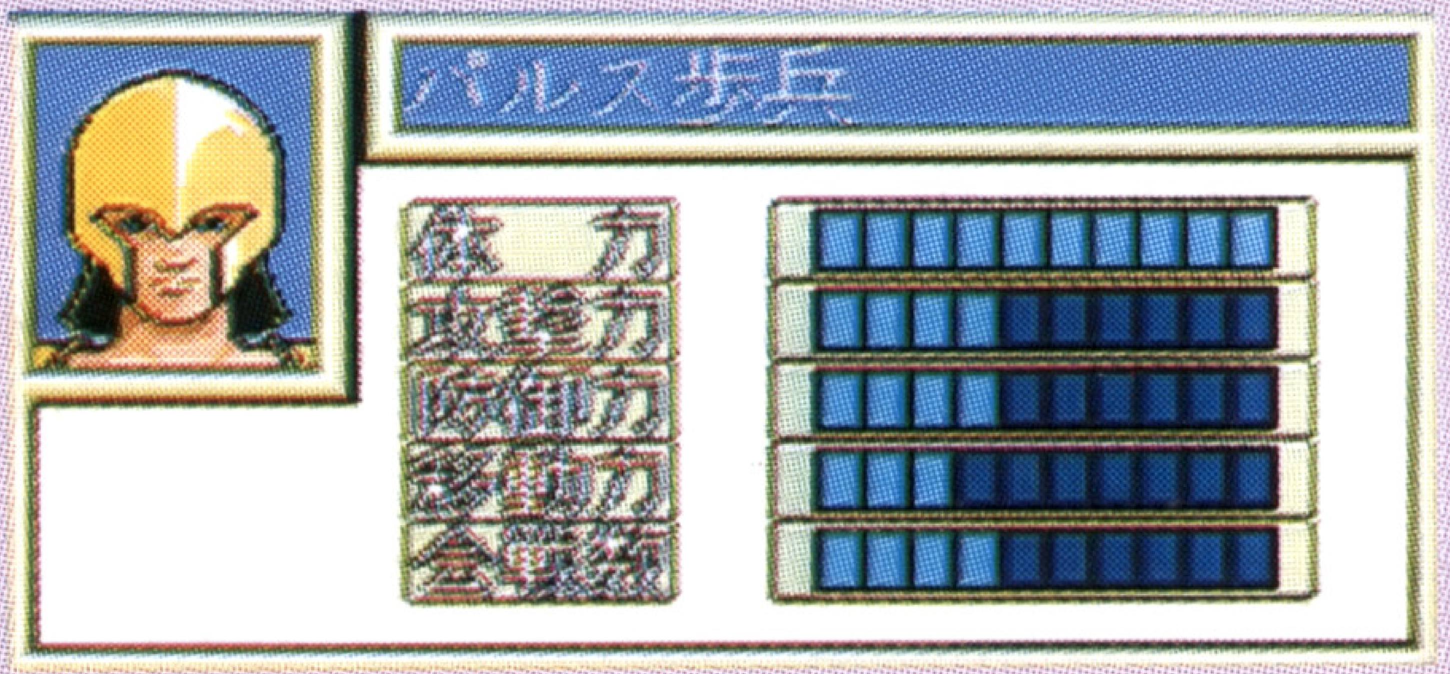
[クバード]

もと万騎長の１人。左目が刀傷でつぶれていることから「隻眼の獅子」を自称しているが、もっぱら「ほらふきクバード」と呼ばれていた。ヒルメスにつかえたが性にあわず、アルスラーンのもとに参じた。
【ユニット特性】騎兵。攻撃力が高い。



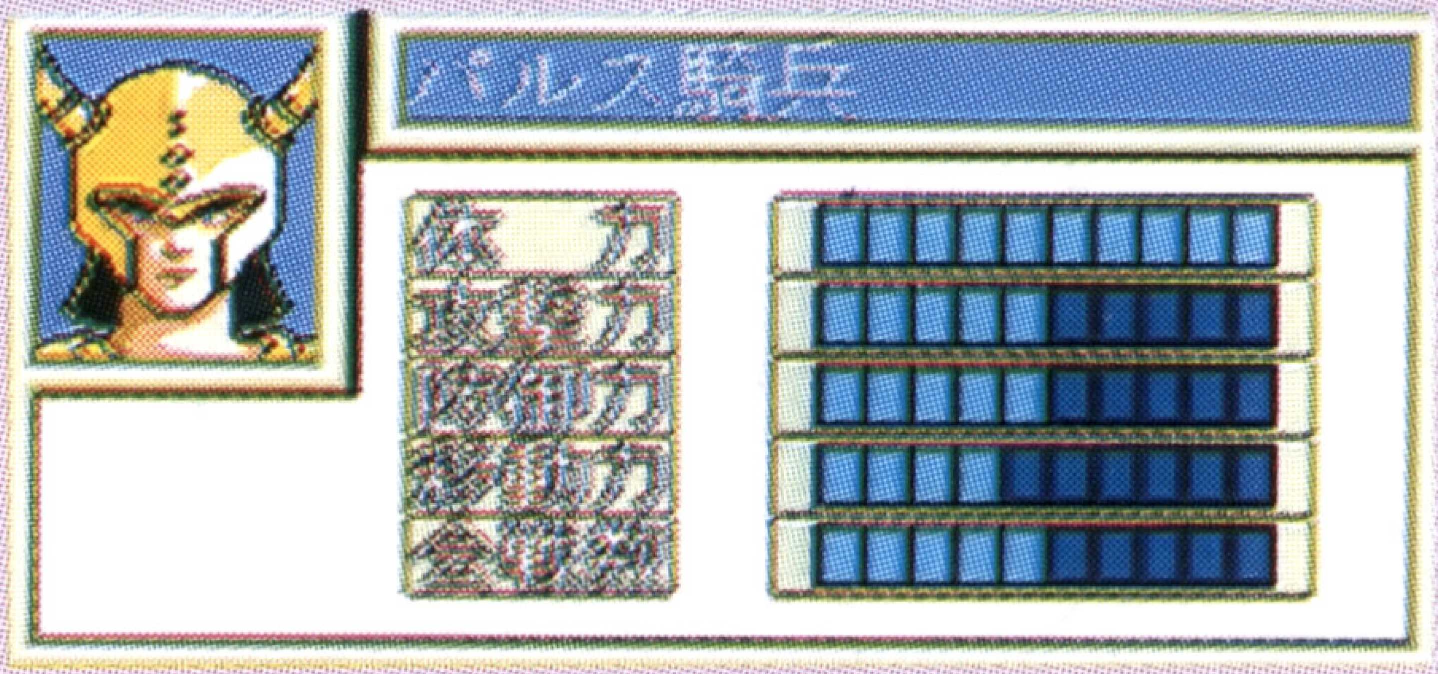
[パルス歩兵]

パルス軍の一般的な歩兵。
【ユニット特性】十字方向だけでなく斜めにも攻撃できる。



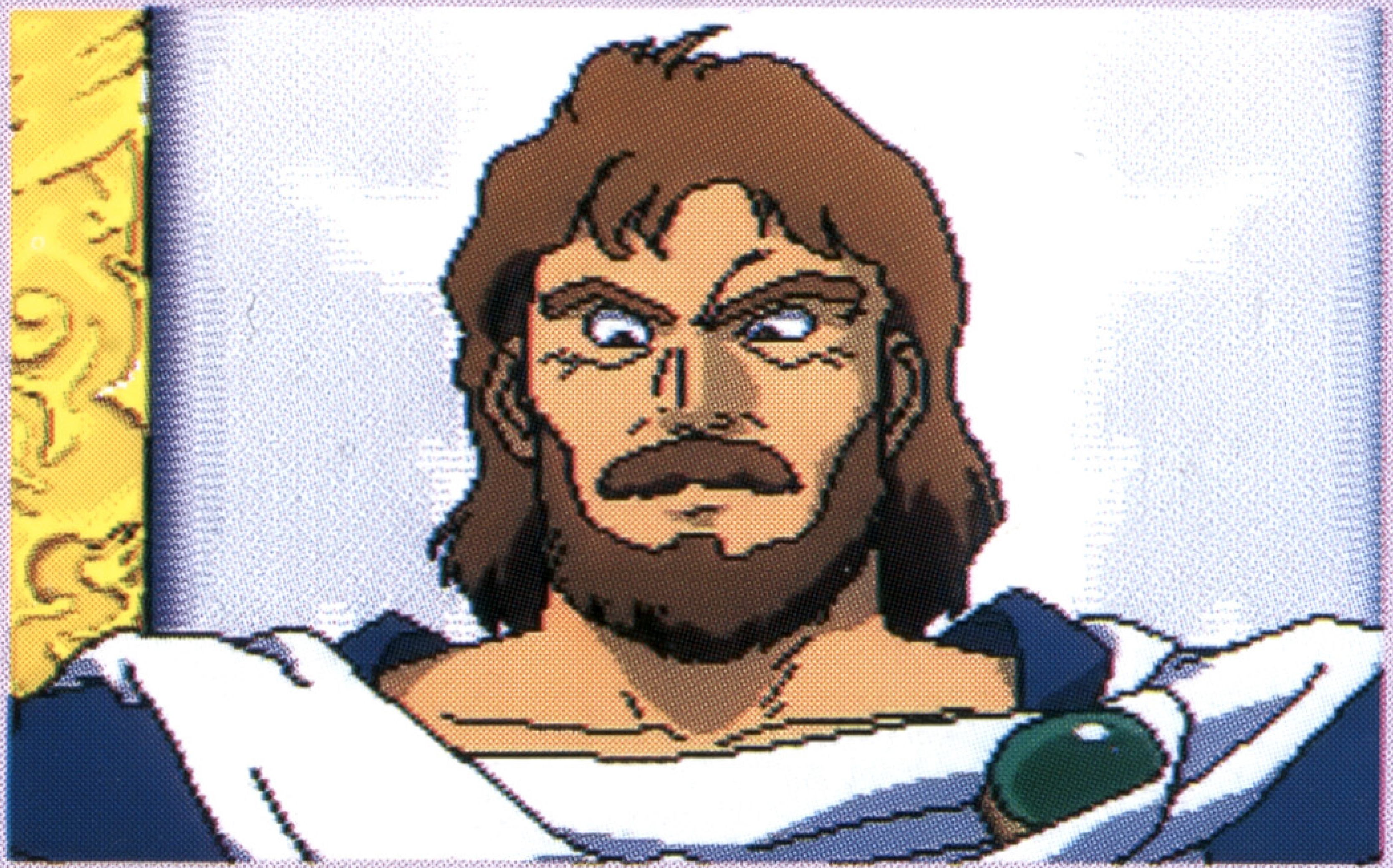
[パルス騎兵]

パルス軍の一般的な騎兵。
【ユニット特性】攻撃する相手が歩兵または弓兵のとき、通常より大きなダメージを与えられる。



■ビジュアルシーンに登場する主要キャラクター

アンドラゴラス三世

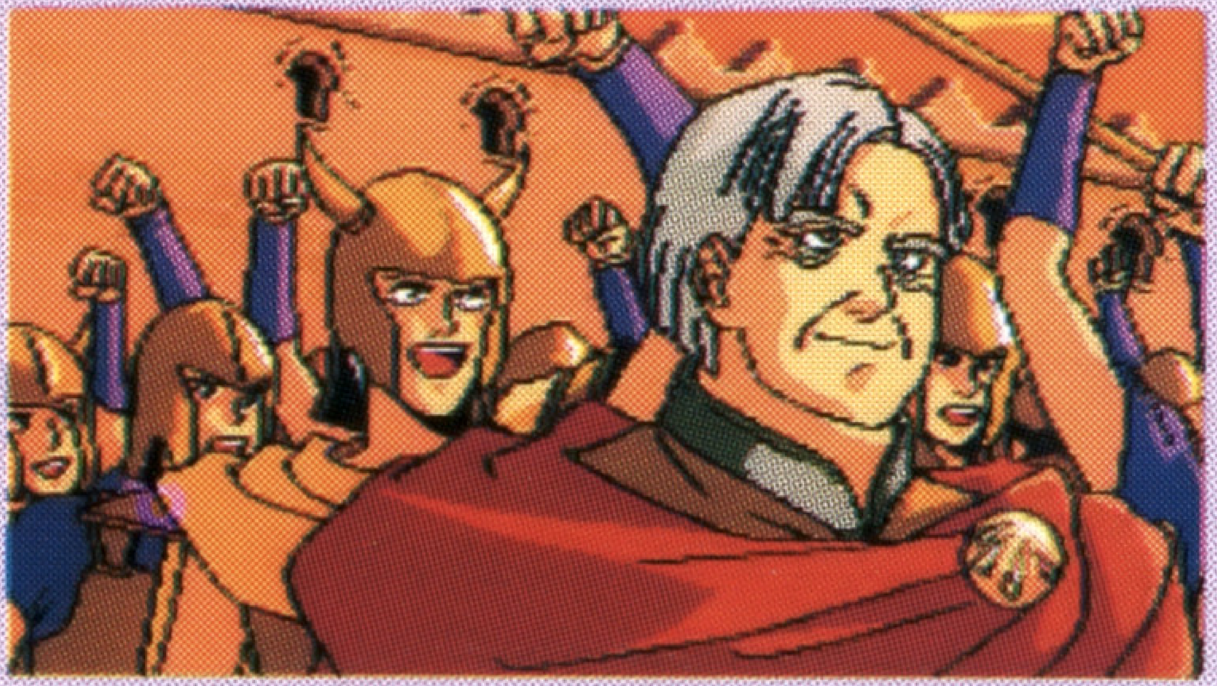


パルス王国第18代国王。第17代国王オスロエス五世の実弟。大将軍として東南にあるバダフシャーン公国を滅ぼすなど武勇が多い。パルス暦304年、30歳で崩御した兄のあとをついで即位。320年、アトロパテネの戦いに敗れ、囚われの身となる。

タハミーネ

アンドラゴラス三世の妻でアルスラーンの母。アンドラゴラスとともにルシタニア軍に囚われの身となる。かつては、バダフシャーン公の妻だったが、その美貌をアンドラゴラスに見初められパルス王国の王都エクバターナに連れてこられた。

バフマン



キシュワードとともにペシャワール城を守る、老万騎長。アルスラーンの出生の秘密とそれにまつわる重要な王家の秘密を知ってしまったらしく、アルスラーンに対して忠誠を誓いきれずに苦悩するが、自らの身を持ってアルスラーンの身をかばった。

英雄王カイ・ホスロー

パルス王国に伝わる英雄王。18歳で軍を起こし、宝剣ルクナバードを用いて蛇王ザッハークを倒し、25歳で全パルスを統一した。45歳で死去したときは、遺言により甲冑をまとったままの姿で埋葬され、宝剣ルクナバードも柩に入れられたという。

蛇王ザッハーク

パルス王国に伝わる魔王。かつてその邪悪な力でパルスを支配したが、カイ・ホスローによって、魔の山デマヴァント山の地下ふかく、20枚の岩板をつんで封印された。しかし、いまでも地上へ帰る日を夢見て、洞窟の奥ふかくで眠っているという。

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、１時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

MEGA-CD アルスラーン戦記

セガ ジョイジョイ テレフォン

新作ゲームソフトや楽しい情報を、
みんなにお知らせする、
セガからのホットラインだよ。

札幌 011-832-2733
東京 03-3236-2999
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、
正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

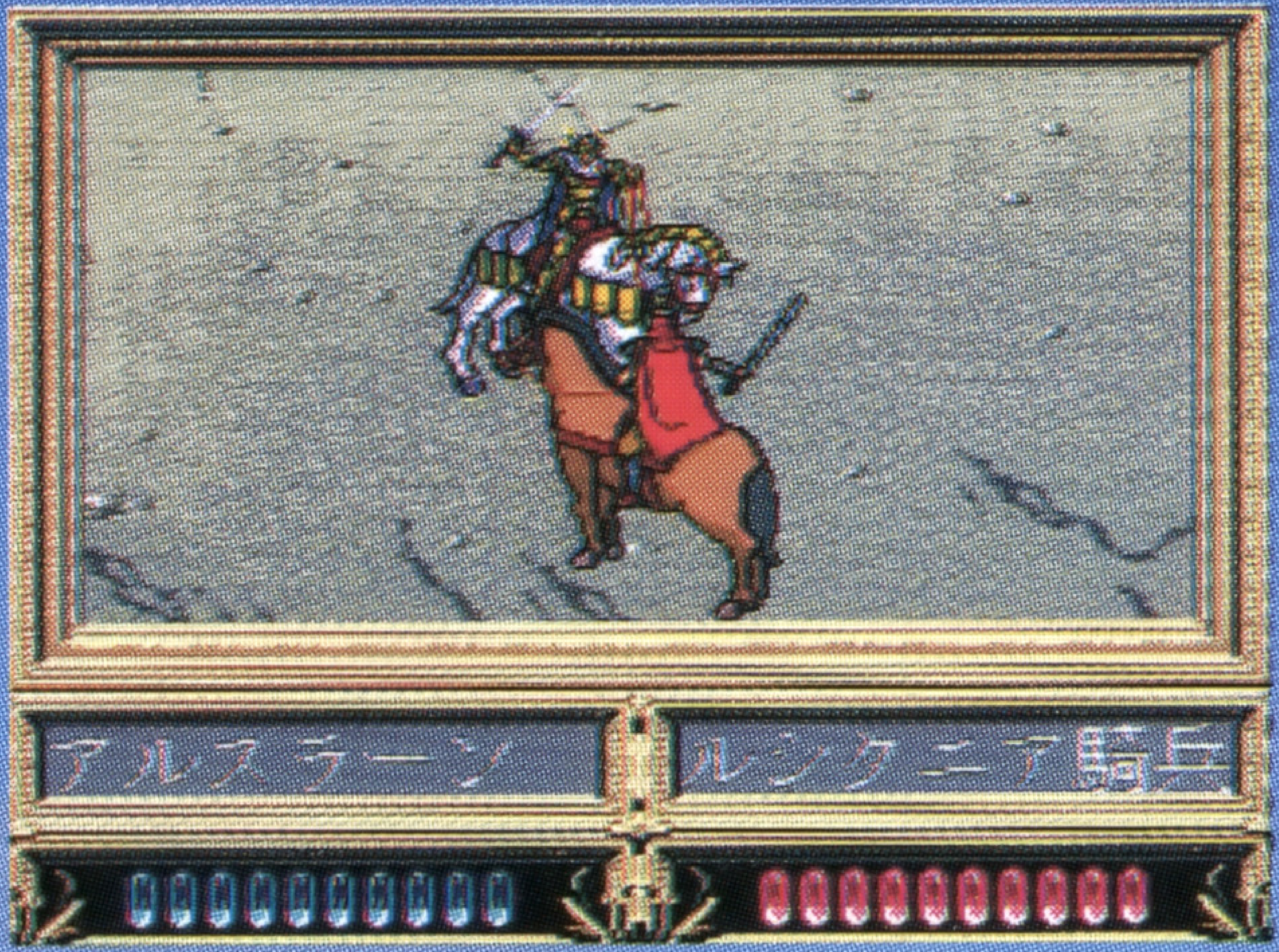
本　　社	〒144	東京都大田区羽田1－2－12　お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012235　受付時間　月～金 10:00～17:00（除く祝日）
札幌支店	〒062	北海道札幌市豊平区豊平五条3－2－34　☎011(841)0248
関西支店	〒561	大阪府豊中市豊南町東2－5－3　☎06(334)5331
博多支店	〒810	福岡県福岡市中央区白金2－5－15　☎092(522)4715

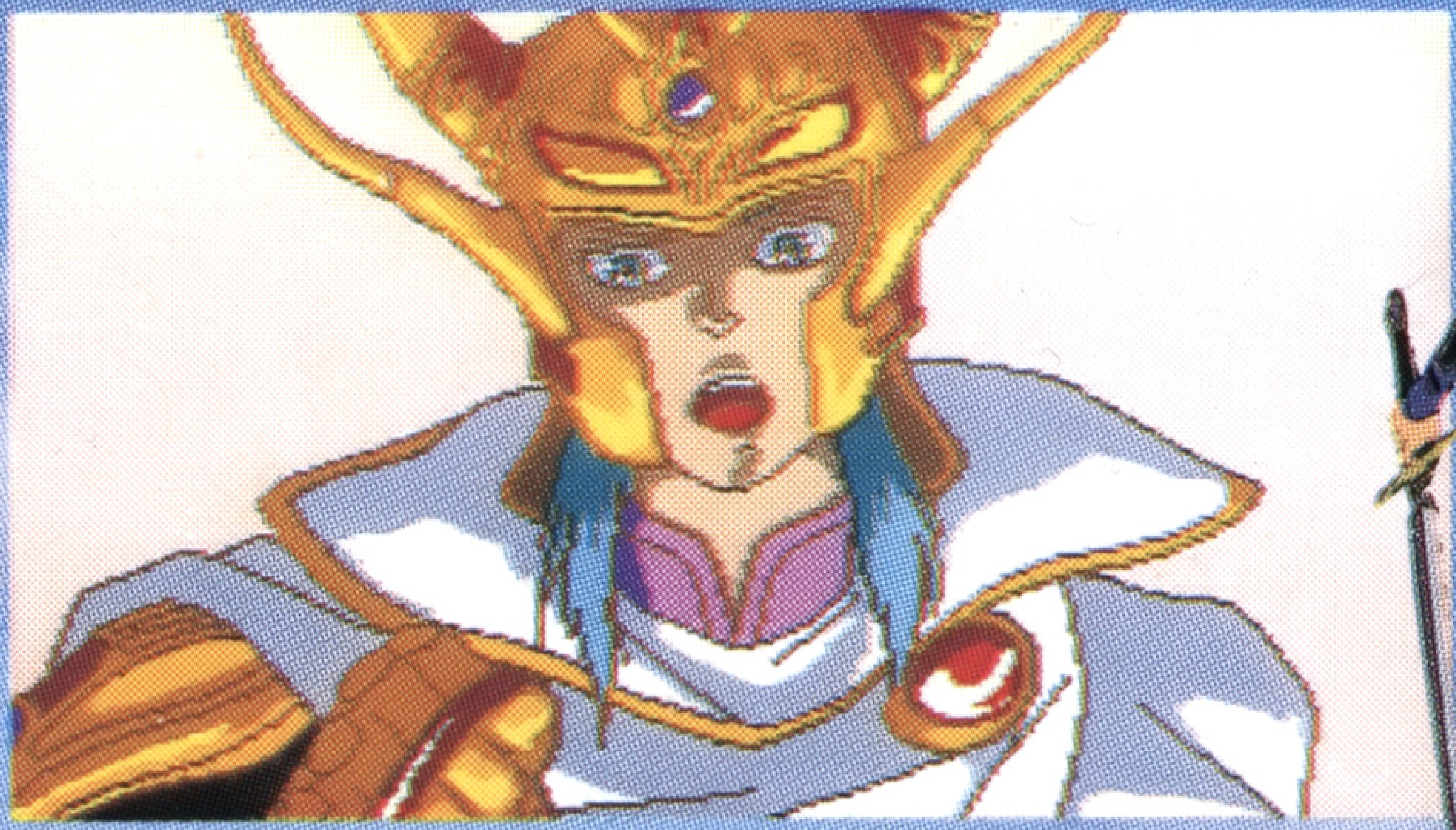
禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

The Heroic Legend of Arslān

アルスラーン戦記





ORIGINAL STORY ©田中芳樹／角川書店
MOTION PICTURE ©田中芳樹／角川書店・
ムービック・ソニーミュージックエンタテイメント
COMPUTER VIDEO GAME ©SEGA 1993

ちきゅうにやさしい
みどりをまもる
この取扱説明書はエコマーク認定の再生紙を使用しています。

672-1377
G-6028

株式会社セガ・エンタープライゼス